COIN OP'ED
VIDEOGAME MAGAZINE
月刊
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2007 10月号 No.089
平成19年10月1日発行（毎月1回1日発行） 第8巻 第10号 通巻第89号
ARCADIA
アルカディア
特別定価690yen
enterbrain
［特別付録］
Quest of D Ver.3.02a
王国の守護者 EXカード
「Lure」
●攻略特集
KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"
三国志大戦2 若き獅子の鼓動
機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー
アクエリアンエイジ オルタナティブ
Virtua Fighter5 VERSION C
湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3
ダイナマイト刑事EX～アジアンダイナマイト～
サイレントヒル・アーケード
ポカ☆スカ ゴースト!
アルカナハート FULL!
●結果速報!!
闘劇'07 FINALリポート
●GOLI氏描き下ろし
イラスト連続掲載!!
ビート・レイジング
pop'n music15 ADVENTURE
GuitarFreaksV4 Rock×Rock
DrumManiaV4 Rock×Rock
DanceDanceRevolution SuperNOVA2
●特報新作群
鉄拳6
戦国BASARA X
シューティング ラブ 2007
ベースボールヒーローズ3
beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS
deathsmiles／WCCF インターコンチネンタルクラブス 2006-2007
まもるクンは呪われてしまった!

ポカスカ!!ポカスカ!!
ポカポカポカポカ!!
ポカスカ!!

だれでも楽しくストレス発散
集中力MAX!予想外のカロリー消費!?

公式ホームページ http://pokasuka.sega.jp/

ためてためて
一網打尽!

叩きまくって
気分スッキリ!

わかった!

趣味・雑学なら
俺にまかせろ!

早押しなら
負けないぞ!

やったーっ!
プレーオフ進出

クイズ番組さながら!
ネットワークで1対1の対戦!!

公式ホームページ http://anan.sega.jp/

イワシだ!

SEGA® **遊べば分かるこの楽しさ**

ついに登場!ネットワークで
対戦するメダルゲーム!

公式ホームページ http://www.sega-snc.net/

ついにカジノゲームで
全国対戦できるのかぁ

やった〜!
ボーナスゲームだ!

ライブモニタで
名勝負をチェックだ!

やっぱり投げと
中段攻撃が基本だな

↘Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ
ふっっふんっ
おぉおあぁぁあぁあ!!!

初心者から上級者まで楽しめる、
「VERSION C」登場!!

公式ホームページ http://www.virtuafighter.jp/

詳しくはゲームセンターで。

セガ公式ホームページ:http://sega.jp/

鉄拳は
The King of Iron Fist Tournament
ついに、
オンライン対戦解禁!!
鉄拳
TEKKEN 5
DARK RESURRECTION
ONLINE
大好評ダウンロード中
PLAYSTATION Store 販売価格(税込):フルパック:2,800円 拡張パック:1,000円
※拡張パックはダウンロード版「鉄拳5DR」を購入された方のみが対象です。お持ちでない方はフルパック版の購入となります。
必要HDD容量:フルパック版:590MB以上、拡張パック版:590MB以上 セーブ容量:1.6MB以上
"PS"および"PLAYSTATION"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
CERO B 12才以上対象
株式会社バンダイナムコゲームス
BANDAI NAMCO Games
©NBGI

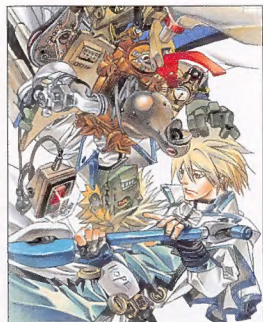
PlayStation®2
これは、小さな愛と、少しの勇気の物語。
ARCANA HEART
アルカナハート
CERO B 12才以上対象
2007.10.11 ON SALE
アルカナハート PS2
検索
"PlayStation 2"専用ソフト ジャンル：ハートフル2D対戦アクション メーカー希望小売価格：¥5,800(税込¥6,090)
予約特典 オリジナルドラマCD
※予告なく仕様の変更をする場合がございます。
※数に限りがありますので、ご了承ください。
※詳細は店頭までお問い合わせください。
販売元：株式会社 AQインタラクティブ ユーザーサポート：03-3585-5350 受付時間 11:00〜13:00、および 14:00〜17:00（弊社休業日、土日祝祭日を除く）
□ホームページ http://www.aqi.co.jp © EXAMU Inc. / AQI
"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
EXAMU
AQ INTERACTIVE

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

アルカディア

2007年10月号(No.89)
http://www.arcadiamagazine.com/

目次

発行所/株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)

表紙の裏

『GUILTY GEAR XX ΛCORE』
いったい、カイのどこをモデルにしたらこうなるのか? しつこく付きまとうロボカイに、今日もカイは少し憂鬱なご様子。

闘劇'07 FINALでも盛り上がった『ΛCORE』。当然、今後も攻略記事で盛り上げるぜ!
(記事は116ページから)

タイトルロゴ&表紙デザイン/Smile Studio(福島トオル)

グレフの新作SHT『まもるクンは呪われてしまった!』は、新規メーカー「ガルチ」とのコラボタイトル! そもそも、ガルチがどんなメーカーで、ゲーム内容はどんなものなのか!? 記事は16ページから!

特別付録
Quest of D Ver.3.02a 王国の守護者
アルカディアバージョン EXカード

Lure
(EX15)

掲載ゲームタイトル

連載記事

広告

四人の技紹介&ロケテストインプレッション!!

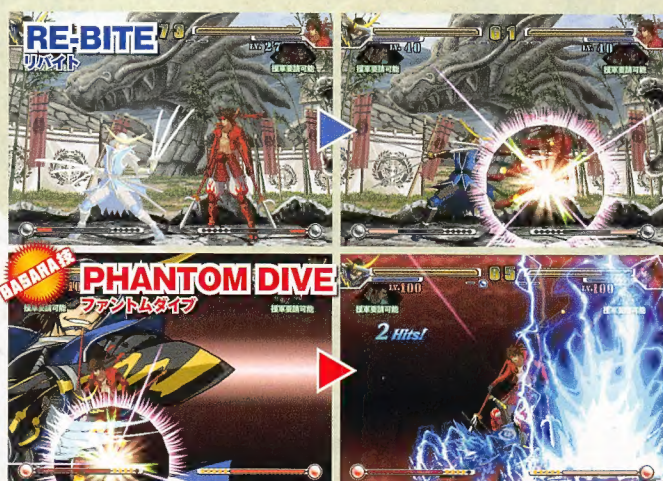
戦国バサラ ®X(クロス)

吉祥寺プラサカプコンで実施されたロケテストが大盛況だった『戦国BASARA®X』。今号ではロケテストバージョンで使用できた正宗、幸村、慶次、謙信の技を一挙に紹介!!

戦国BASARA®X(クロス)
■メーカー:カプコン
■ジャンル:対戦格闘
■操作方法:8方向レバー+4ボタン
■稼働時期:2007年冬予定
■使用基板:システム246/システム256(246機能のみ)

奥州筆頭 伊達政宗

キャラの特徴

日本刀を武器とする伊達政宗の通常技はリーチ、攻撃判定に攻撃速度と、どれを取っても平均的。また、固有技は対戦格闘ゲームの必殺技における三種の神器である飛び道具に対空技、そして突進技を持つ上、当て身技やボタン連打で攻撃回数が増える技など、使いやすい技がそろっている。中〜近距離では通常技、遠距離は飛び道具と、間合いを選ばずに闘えそうな、扱いやすいスタンダードキャラに仕上がっているぞ。

固有技&BASARA技紹介

固有技

●**JET-X**/真っすぐに飛ぶ電撃を放つ飛び道具。入力時にボタンを押し続けるとタメることができ、タメ時間によってヒット数が増加する。

●**DEATH FANG**/攻撃判定を持ったまま上昇する対空系の固有技。また、空中で出せる唯一の必殺技なので、空中連続技の締めとしてお世話になる。JET-Xと同じく、入力時にボタンを押し続けることでタメが可能だ。

●**MAGUNUM STEP**/高速で前進しつつ電撃をたたき込む突進技。動作中は相手の攻撃をくらってものけぞらないスーパーアーマー状態となる。

●**WAR DANCE**/六本の刀を持つ六爪状態で複数回攻撃する打撃技。動作中にボタンを追加入力することにより、攻撃回数が増加していく。

●**RE-BITE**/下段攻撃以外を受け止めて反撃する当て身系の固有技。

BASARA技

●**PHANTOM DIVE**/斬り上げ攻撃をした後に空中に飛び上がり、着地と同時に落雷を伴った攻撃をするBASARA技。攻撃判定の発生が非常に早いので、連続技や攻守の切り返しに使っていけそうだ。

●**HELL DRAGON**/巨大な電撃弾を前方に放つ、飛び道具系のBASARA技。遠距離から相手の体力を削り取る際に有効となりそうだ。援軍アシストに対応しており、その際は片倉小十郎も追加攻撃をする。

伊達政宗 インプレッション

ハメコ。

伊達政宗はとにかく使いやすい技が多い上、援軍である小十郎の飛び道具も便利な、格ゲー初心者に手放しでオススメできちゃうスタンダードキャラという印象。ロケテスト版では、遠距離からタメを交えたJET-Xでけん制して、相手の跳び込みをしゃがみ中やらジャンプ弱やらで迎撃する、というのが基本戦法になりそうでした。

天覇絶槍

真田幸村

キャラの特徴

幸村は突進系の必殺技や、ほかの技へと派生させられる技を多く持つ、打撃系のスタンダードキャラクター。移動にスピードがあり、槍を使った攻撃が多いので、通常技のリーチがそこそこ長くなっている。

また、火炎を発する必殺技は、火炎による追加ダメージなどの特殊効果も得られる。また、無敵技も持っているので対空や反撃も万全と、扱いやすく、初心者にもオススメできるキャラクターだ。

BASARA技 **灼熱炎鳳覇** しゃくねつえんおうは

BASARA技 **大華炎花火** だいかえんはなび

固有技＆BASARA技紹介

固有技

●虎炎・壱／前進しつつ拳を振り下ろす突進技で、技後の硬直が少ないようだ。押しっぱなしでタメが可能で、追加入力で虎炎・弐、参に派生する。

●虎炎・弐／炎をまとった槍で足元をなぎ払うように攻撃する。虎炎・壱よりも突進力の高い下段技で、ヒット時はダウンを奪う。虎炎・壱の派生技だけでなく、単発の必殺技としても出すことができる。

●虎炎・参／炎をまとった拳をふるって上昇する技。虎炎・壱からの派生で連続技用、単発で使えば対空、反撃にと使える。この技もボタン押しっぱなしでタメが可能だ。

●朱雀翔（地上＆空中）／小さく飛び上がってから槍で攻撃する中段技。地上版と空中版では性能が大きく異なるのが特徴。空中版は真下に向かって、槍を交差させて攻撃する技だ。

●烈火／高速連続突きを放つ多段技。発生が早くリーチも長いので連続技に組み込みやすい。また、追加入力で攻撃回数を増加させたり、フィニッシュの突きを出せる。

BASARA技

●灼熱炎鳳覇／前方に多段ヒットの炎の鳳凰を飛ばす飛び道具。援軍アシストに対応している。

●大華炎花火／斜め上方向に巨大な炎を飛ばす飛び道具。出始めは槍を回転させ、そこにも攻撃判定があるので、接近戦でも使える。

真田幸村 インプレッション

パチ

虎炎・壱を使った連係で相手を固めていくのが主体になりそう。接近戦でガンガン押していけるので、攻めたい人向きなキャラ。援軍が絡めば連続技が発展しそうなので、上級者でも楽しめそうな予感!?

ゆきのせ

いわいるスタンダードタイプに位置するのだが、リーチも長くどの場所でも闘えそうなキャラだ。

炎を使った攻撃が主体で、飛び道具も強力。援軍であるお館様はとても強そうな印象を受ける。

これぞ一撃必殺!? 一撃BASARA技!!

一撃BASARA技とは、通常の固有技やBASARA技とは異なり、ド派手な演出を伴う必殺技のことで、この技を出すには条件があり、その条件を満たすことで、使うことができる。ここで紹介している政宗のように、BASARA技のHELL DRAGONを強化したような技や、そのキャラクターのオリジナルの演出を伴うものなど、一見の価値有り！　といった技が多く用意されているらしい。

一撃BASARA技は性能が悪くないので、実戦で狙っていけるレベルといえる。前記のように出せる条件が限られているために、使いどころを見極める必要が出てきそうだ。

一撃BASARA技 **HELL END DRAGON** ヘルエンドドラゴン

すべての刀から電撃を発生させ、巨大な龍を飛ばす飛び道具。弾速が速く、当てやすいといえる。なお、一撃BASARA技で倒すと、BASARA K.O.という派手な演出が入るぞ。

新たに判明したシステム

『戦国BASARA X』ではボタン同時押しで発動する行動が、多数用意されていることが判明。

相手を画面端の壁に吹っ飛ばす吹っ飛ばし攻撃や、相手を上空へ吹き飛ばすエリアル攻撃などが確認されている。これらの技を使えば、壁を使ったコンボや、空中での連続技などに移行することができそうだ。

そのほかに、ガード不能技といった攻撃手段もあるようだ。これらの技に対をなす形でガードキャンセル攻撃や、性能の高いガード（パーフェクトガード？）のようなシステムも用意されている。

固有技やBASARA技、援軍システムを使った闘い以外に、前記のシステムを使った戦術や読み合いの面白さも、『戦国BASARA X』の特徴になっていきそうだ。

援軍システム

援軍ブロック

援軍ブロックは、援軍カウンターを防ぐシステム。こちらが連続技を決めている最中に援軍カウンターを出されても、これを使えば援軍カウンターを防ぐことができる。そのため、安全に連続技を継続できる。ただ、相手に合わせて使用するので、狙いどころはやや難しくなりそう？

援軍アシスト

プレイヤーのBASARA技に対応して援軍が攻撃をしてくれるのがこの援軍アシストだ。連続技のダメージアップだけでなく、技によっては攻め継続にも使えそうだ。

特別な演出が用意されているものもあり、これでしか見ることができない、援軍の動きもある!?

キャラの特徴

超刀を振り回す前田慶次は、リーチの長さを活かして闘う遠距離型キャラクター。全体的に大振りの技が多くクセの強さがあるので、攻撃を出す際も、相手との間合いをより慎重に計って出す必要がありそうだ。

近～中距離戦はやや苦手なものの、コマンド投げや逃げに使える突進技なども持つので、それをうまく組み合わせていく必要があるだろう。近距離では、BASARA技やアシストを使った立ち回りが重要になりそうだ。

下こがれ
したこがれ

固有技＆BASARA技紹介

固有技

●**横恋慕**／超刀で前方をなぎ払う技。リーチが長く、スキも少ないので主力のけん制技となりそう。ボタン押し続けでタメが可能。

●**恋の峠越え**／超刀を支点にし、棒高跳びのように跳び込みつつ蹴りを放つ突進技。移動距離が長いので、移動手段としても使用できそうだ。

●**ひとり相撲**／相手を抱え上げて、画面端まで投げ飛ばすコマンド投げ。間合いを離せる上、ガードを崩す際にも重宝するだろう。

●**恋の鞘当て**／超刀の鞘を上空に投げ付ける技。鞘は放物線を描きながら飛んでいく。攻撃判定が大きいので、空中、遠距離の相手へのけん制となるが、近～中距離の地上の相手には当たらないので、出し方に注意。

●**下こがれ**／超刀と鞘を合わせて突きを出す技。発生は遅いものの、下段技でリーチが長く、画面端付近の相手にも届く。こちらもボタンを押し続けるとタメが可能だ。

BASARA技

●**恋の嵐**／巨大な竜巻を発生させる技。空中の相手にも当たり、近～中距離の敵を攻撃できるので、対空技としても機能するだろう。

●**一目惚れ**／超刀を地面にたたき付け、さらに地面から出る岩塊で攻撃する。こちらは画面端まで攻撃が届く。また、援軍アシストにも対応。

慶次 インプレッション

パチ

クセが強いので、最初は扱いづらい感がある。しかし、リーチを活かした独特の間合いを保つ闘い方を覚えれば、相手よりも外の間合いで一方的に攻撃できるので、遠距離戦が得意な人にオススメしたい。また、援軍アタックを利用した局地的な攻め能力の高さもあり、一発のダメージの高さも魅力。

ゆきのせ

リーチが非常に長いため、それを生かした遠距離戦を主体として闘うキャラクターの印象を受ける。リーチが長い分大振りで、技のスキも大きいがそれに見合った豪快な威力を持っていそうだ。

BASARA技は強力そうな技が多く、攻守共にバランスの取れたキャラクターになっていきそうだ。

キャラの特徴

居合いで闘う上杉謙信は、リーチと攻撃力は若干ながら乏しいが、その分機動力と攻撃速度に長ける。また、“冷気”という独自のシステムを持っており、使いこなせば戦況を有利に運ぶことができる。固有技は相手に“冷気”を浴びせるだけの飛び道具や前進する当て身技、当て身失敗時も攻撃が発生するBASARA技など特殊なものばかり。ロケテストで使用できた四人の中で最もユニークな性能を持つキャラといえよう。

固有技&BASARA技紹介

固有技

●**神雫(地)&神雫(天)**／(地)は前方に、(天)は上空へと“冷気”を飛ばす飛び道具。ヒットしたとしてもダメージは無いが、触れた相手を例外無く冷気を帯びた状態にさせられる特殊な技。(地)で相手のけん制をやりにくくしたり、跳び込みを仕掛けてくる相手に先読みで(天)を使い、相手のジャンプ攻撃の発生を遅くして迎撃を簡単にする、といった使い方が考えられる。

●**神陣**／前方の地上から氷の柱を発生させて攻撃する。入力時にボタンを押し続けるとタメることができ、タメ時間に応じて氷の柱が大きくなる。なお、この技も“冷気”をまとっており、相手にガードさせるだけで“冷気”状態を誘発できる。

●**神速**／高速で前方に踏み込む移動技。神速中にボタンを追加入力することで、神斬と神燕に派生できる。

●**神斬**／神速からの派生技で、下段の居合い斬りを放つ打撃技。

●**神燕**／神速からの派生技で、中段の小ジャンプ斬りを放つ。神斬と使い分ければ、簡単に二択を迫れる。

●**神反(地)&神反(天)**／前進しながらの当て身技で、(地)はしゃがみガード可能技を、(天)は立ちガード可能な技を取れる。また、突進中は“冷気”をまとっているため、相手に触れれば冷気を付加できる。

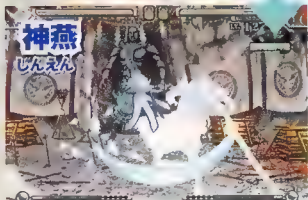
BASARA技

●**神鏡**／氷をまとった一撃を放つBASARA技。出始めのモーションに攻撃を受けると、強烈な居合い斬りを見舞う、当て身技の性質も持つ。

●**神烈**／高速で突進した後、連続で斬撃をたたき込む乱舞系BASARA技。発生が早いので、連続技に組み込むのが主な用途。援軍アシスト対応技となっており、成功時はさらにかすがが乱舞をたたき込んでくれる。

神反の突進中に対応した攻撃を受けると、居合い斬りで反撃する。

神反の突進中に相手に触れると、“冷気”を帯びた状態を誘発する。

“冷気”とは？

“冷気”を帯びた状態の相手は、一定時間攻撃動作のみが非常に緩慢となる(移動速度は変化しない)。この状況を活用すれば、相手のけん制技を確認してから跳び込んだり、神反や神鏡で当て身したり、対空技による迎撃をやりにくくできるのだ。

相手が白く輝いたら“冷気”を帯びた証拠。攻撃動作が遅くなるので、攻めも守りも楽に。

インプレッション

ハメコ。

謙信は“冷気”を使って相手に攻撃を出させにくくした後、当て身での守りや跳び込みから攻め立てる、という今までに居なかったタイプのキャラ。ガード不能攻撃と“冷気”を活用すれば回避しにくい連係も組めそうだし、セットプレイ派の方にオススメです!!

ゆきのせ

謙信は技を当てることによって、相手の動きを鈍らせる特殊効果の“冷気”を相手に与える事ができるという、面白い技を持っている。

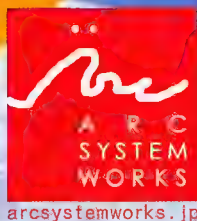
また当て身技や、必殺技から派生などを多く持っているので、テクニックを必要とするキャラになりそうだ。

CAPCOM®
戦国
BASARA®
X
CROSS
戦国バサラ X（クロス）

CAPCOM®
株式会社カプコン

「戦国 BASARA」シリーズ
「ストリートファイター」シリーズ等

X

ARC SYSTEM WORKS
arcsystemworks.jp

アークシステムワークス株式会社

「ギルティギア」シリーズ等

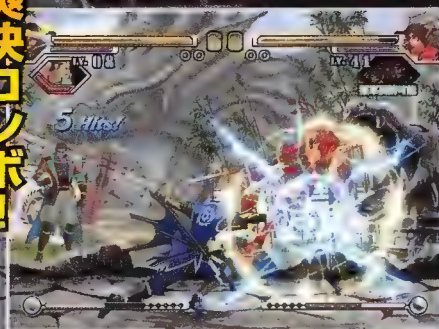
「戦国 BASARA」シリーズとは、戦国時代を代表する人気武将達が、一騎当千の圧倒的パワーで大軍を豪快に蹴散らすスタイリッシュアクションゲーム。
分かりやすいゲームシステム、ボタン一つで繰り広げられる派手なアクション、個性的な登場キャラクター、豪華声優陣の起用などで男女問わず幅広いユーザー層に支持されている。
これまで家庭用ゲームとして「戦国 BASARA」「戦国 BASARA2」が発売され、書籍やDVD、トレーディングカードゲームなどの関連商品も多数販売されている。

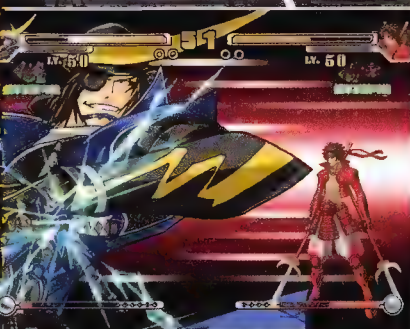
そしてついに、「戦国 BASARA」シリーズがその活躍の場を広げ、初の2D対戦格闘ゲームになってアーケードに登場!!

主題歌は「戦国 BASARA」と同じ T.M.Revolution「crosswise」に決定!!

戦国乱世、熱きHEROが新たな戦場(アーケード)で火花を散らす!

http://www.capcom.co.jp/basara-x

爽快コンボ!

攻撃ボタンと必殺技を組み合わせて狙え!

超ド派手な演出!

この派手さが"戦国BASARA"!

豊富な掛け合いも注目!

豪華声優陣が"しゃべる"対戦格闘!

●画面は開発中のものです。

株式会社カプコン®
〒540-0037
大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

カプコン アミューズメントゲームサポートセンター
TEL:03-3340-0653
受付時間:9:00~12:00 13:00~17:30(土、日、祝日除く)

すべてにおいてパーフェクト！四人目の新キャラ、ボブ!!

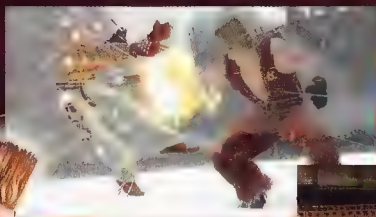
鉄拳 TEKKEN 6™

ついにその姿を現した、四人目の新キャラクター、ボブ。今までにないタイプのキャラクターだけに、その生い立ち・格闘スタイルなどは非常に気になるところだ!

鉄拳6
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘ゲーム
■操作方法：未定
■発売日：2007年
■使用基板：——

※画像はすべて開発中のものです

BOB ボブ

不死身の熱血柔道家 今回はトリオで参戦!?

The King of Iron Fist Tournament 5において、クマを倒したところで力尽きてしまったポール・フェニックス。

賞金を得られぬまま、借金地獄に苦しんでいたポールは、再びThe King of Iron Fist Tournamentが開催されることを知る。
大会で優勝さえすれば、この借金地獄ともおさらばできると考えたポールは、どうすれば確実に賞金を獲得することができるか必死に考えた結果、一人で参加するからいけないのだという結論に辿り着く。
だれかとチームを組めば、賞金を獲得できる確率がぐっと高くなる。
その候補として、親友であるマーシャル・ロウに相談を持ちかけるのであった。

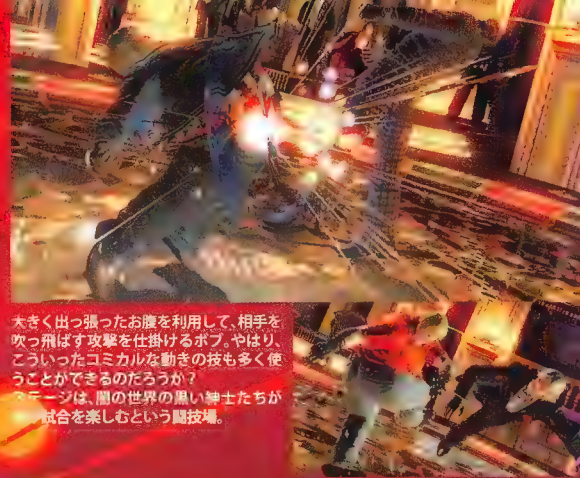
PAUL PHOENIX ポール・フェニックス

MARSHALL LAW マーシャル・ロウ

(生活苦と)闘う料理人 新たなる闘いへ！

The King of Iron Fist Tournament 5の最中に不法就労がばれ、アメリカに強制送還されてしまったマーシャル・ロウ。
息子が起こした事故の賠償金支払期限はすぐ間近に迫っていたが、お金を用意する目処も立たず途方に暮れていた。

そんな折、親友のポール・フェニックスからチームを組まないかと誘いを受ける。
確かに一人では難しい上位入賞も、コンビなら確率はぐっと上がる。
ポールの誘いに乗ったロウは、どうせなら二人よりも三人の方が良いと考え、世界的に有名なボクサー、スティーブ・フォックスに目を付けるのであった。

ホラー映画に出てくるような、不気味なステージで舞うボブの体。「すべてにおいてパーフェクトな肉体」と自分で言うだけあって、大きな体から、相手の意表を突くようなジャンプキックを繰り出している。
嵐が吹き荒れ、稲光が轟くこの墓場ステージ(仮)は、地面破壊によって地下のカタコンベ(地下の埋葬場所)へと移動が可能。ブライアンや、デビルジンなどのキャラクターに似合いそうなステージだ。

大きく出っ張ったお腹を利用して、相手を吹っ飛ばす攻撃を仕掛けるボブ。やはり、こういったコミカルな動きの技も多く使うことができるのだろうか?
ステージは、闇の世界の黒い紳士たちが試合を楽しむという闘技場。

強くなることに対し、非常にストイックなボブ。
子供のころから格闘技の天才としてもてはやされ、その引き締まった体と整った顔立ちからファンも多かった。
しかし体格の大きい相手にはどうしても勝つことができず、
「ウェイトとパワーを増やしつつもスピードを保つ」という極めて難しい肉体改造に着手するため、表舞台から姿を消した。

それから数年に渡る肉体改造を終え、ボブは帰ってきた。
しかし以前のボブを知る者は、彼のあまりの変貌ぶりに驚愕と落胆、失笑を隠せなかった。端整な姿は影も形もなく消え去り、ただ太っただけに見えたためである。
ボブはそんな周囲の反応など気にも留めず、
「スピード、パワー、ウェイト、すべてにおいてパーフェクトだ。まさに究極の肉体の完成だ!」
と、自分の体に非常に満足気であった。
そして機が熟した判断したボブは、己の肉体を試すため、有名な格闘技大会であるThe King of Iron Fist Tournamentに出場することを決意するのであった。

カンフー映画のワンシーンを切り取ったかのようなステージで、ウェンやロウ顔負けの力強い打撃を打ち込むボブ。ウェイトの乗ったその打撃は、すさまじい破壊力を秘めているに違いない。自由かつパワフルな動きができるその肉体は、まさにパーフェクト?

孤高の世界王者、未知との遭遇!?

STEVE FOX スティーブ・フォックス

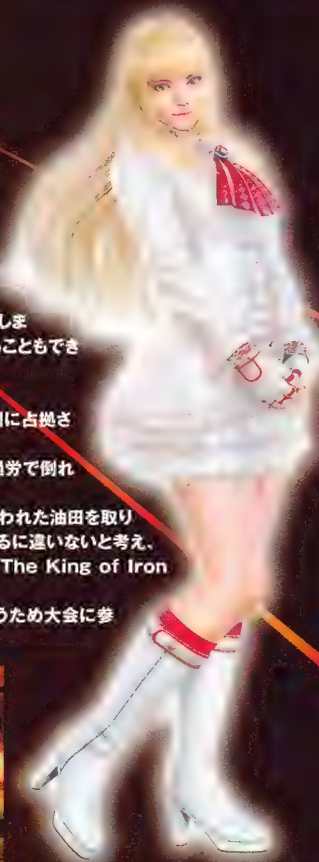
三島財閥の研究所を破壊し、ようやく過去のわだかまりを清算したスティーブ・フォックス。
再びボクシングの世界に戻ろうとするスティーブであったが、世界中で勃発した戦争により、メジャーな大会のほとんどが開催中止になってしまう。
ボクシングでしか稼ぐ術を知らないスティーブにとって、それは職を失うことでもあった。戦いの場を失いふてくされていたスティーブ。

そんなスティーブの下に、マーシャル・ロウとポール・フェニックスから、一緒にトレーニングをしないかという誘いが来る。
ボクシング以外の格闘技に触れる良い機会だと思ったスティーブは、二人の誘いに乗るのであった。

闘うお嬢様、リベンジマッチ

LILI リリ

父親に内緒でThe King of Iron Fist Tournament 5に出場するものの、風間 飛鳥との対戦に敗れてしまったリリ。
しかも大会に出場していたことが父親にばれてしまい、当面の外出を禁止され、飛鳥にリベンジすることもできなくなってしまった。

そんなある日、父親が所有する油田が三島財閥に占拠される事件が起きる。
会社は大混乱に陥り、対応に追われた父親は過労で倒れてしまう。
父親の身を案じたリリは、自分が三島財閥に奪われた油田を取り戻せば、父親の心労を癒してあげることができるに違いないと考え、その方策を練っていたところ、当の三島財閥がThe King of Iron Fist Tournament 6の開催を発表する。
願っても無いチャンスを得たリリは、父親を救うため大会に参加するのであった。

新鋭・ガルチが贈るシューティングゲームをスクープ!!

完全新作シューティングゲームの情報をキャッチ! 『まもるクンは呪われてしまった!』という一風変わったタイトルの本作、開発をするのは新鋭メーカー「ガルチ」と、おなじみ「グレフ」だ。「ガルチ」とは一体どんなメーカーなのか? ゲームの内容は? 気になる点を聞くべく、ガルチへ赴きインタビューを敢行!

まもるクンは呪われてしまった!
- **■メーカー**:ガルチ/グレフ
- **■ジャンル**:シューティング
- **■操作方法**:8方向レバー+2ボタン
- **■発 売 日**:2007年冬予定
- **■使用基板**:NAOMI

Text:黒鉄タカスエ、カイゼルちくわ

知花(ともか) まもる

まもるクンは呪われてしまった!

『まもるクンは呪われてしまった!』は、タイトルにもある「のろい」と「任意スクロール」が大きなポイントの縦画面シューティングゲームだ。インタビューでも触れられているのだが、シューティングの枠に収まりきらない独創的なものとなっているようだ。次ページ以降でそのシステムの片鱗について触れてみよう。

なお、キャラデザインは『旋光の輪舞』でおなじみの高山瑞季氏、BGMは細江慎治氏率いるスーパースィープが担当。このそうそうたるメンバーを見るだけでも大いに期待ができるタイトルになりそうだ。

自機として使用できるキャラクターは、本ページで紹介している「知花まもる」、「深雪マユノ」の二人のほか、さらに二人登場するらしい。キャラクターが重要な位置を占めるシューティングゲームと思われるだけに、ストーリー展開も気になるところだ。

新たなるアーケードゲームの胎動

——まずはコラボレーションの経緯についてお聞きしていきますが、読者の方の中にはガルチさんの社名を初めて聞く人も多いと思いますので、どういった会社なのかご説明願えますか？

茶谷　『雷電』シリーズを作っていたセイブ開発のスタッフが最近仕事を辞めてバラバラになってしまいまして、このまま離ればなれになってしまうのはもったいない、と声をかけ合って設立したのがこのガルチです。

——その経緯からすると、当初からシューティングの開発を見据えていたのでしょうか？

齋藤　そうですね。勝算は無いかも知れないですけど、シューティングを作る気持ちのいい仕事がしたいじゃないかと(笑)。

茶谷　アーケードでの新作はもちろん、日の目を見ていない『RAIDEN FIGHTERS』シリーズの家庭用も出したいな、という目標もありました。

——そうして新星のように現れたガルチさんと、グレフさんのコラボが結成されたのは、どういったいきさつからだったのでしょうか？

丸山　ある日茶谷さんの方から、会社を設立したというメールをいただいたのがきっかけです。

茶谷　アーケードでシューティングを出されている各社様の方に、ご挨拶のメールを送らせていただいたんですよ。

丸山　それでふと、知人の齋藤さんが最近仕事を辞められたと聞いていましたので、もしかして齋藤さんが所属なさっているのでは……と、質問を出してみたら「うちの取締役です」と(笑)。

それだけでガルチさんが確かな技術を持っているところだと分かりましたし、1度お話したいということになったんです。

茶谷　そこでこちらとしては、オリジナルのゲームを出していきたいというお話をさせていただきました。

株式会社ガルチ・代表取締役
茶谷修
1999年　ＩＴ企業を退社後、フリープログラマとして活動開始
2006年　株式会社ガルチ設立
フリープログラマとして数多くのゲーム開発に参加。幅広い実績を持つ。

開発者インタビュー

グレフ×ガルチは新作STGを作ってしまった!

常に予想を超えた作品でアーケードを震撼させてくれるグレフだが、ガルチの方も実はただの新鋭ではない!?この風雲児たる両社が手を組み、目指した先とは……？

——最初からオリジナルで、というお話だったのでしょうか？ガルチさんの設立経緯を考えると、『雷電』のイメージが強いのですが……。

茶谷　もちろん『雷電』や『RAIDEN FIGHTERS』を作ってきたスタッフなわけですが、ここで『雷電』の亜流を作っても仕方が無いんじゃないか、と思ったんです。

『雷電』の開発力だけではなく、私たちは『雷電』を作り続けてきた、セイブ開発の浜田均社長から、『雷電』にまつわる重要なノウハウを直接得てきたわけですが、同時に『雷電』は浜田社長が関わってこそ『雷電』であって、私たちが独自に作っても亜流以上のものにはならない、と。それならば無謀にも完全オリジナルの作品を作りたいと、こちらからグレフさんに提案することになりました。

丸山　その新しい一歩、新しい姿というのを見るのに、非常に興味が湧いたんです。

それに、グレフとしましても新しいコンテンツを作りたいと思っていたところでしたし、ガルチさんという会社自体にも興味がありましたからね。ガルチさんの設立経緯が、グレフと似ていたということもありました。

——元開発者の皆さんが設立した新鋭会社、という点が共通していますね。

丸山　グレフも立ち上げ時にはかなり苦労しまして、それでもこうして今あるのはやはりほかのメーカーさんやユーザーさんなど、各所の方々に支えていただいたおかげですからね。今回ガルチさんのお手伝いをさせていただくことで、当時の自分たちが感じた恩を、業界の皆さんに報いることができると感じたんです。

——業界に新たな活力を与えるきっかけにもなりますしね。

丸山　自分たちも経験したことですけれど、アーケードの新規会社が生き残っていくには下請けなどで生き残っていくしかない現状です。でもこうした新規の会社が育っていかないと業界の未来も暗くなってしまうと思います。そうした点でも、業界への恩返しになるのでは、と。

有限会社グレフ・代表取締役
丸山博幸
2000年 株式会社タイトー退社
2000年 有限会社グレフ設立
代表作「旋光の輪舞」など
今作ではプロデュース＆ゲームデザインを担当。

――では、ここからはゲームの内容についてお聞きしていきます。まず先ほどお話にあった「新しい姿」の表れというべきか、今回の作品はシューティングというジャンルには収まらなさそうな形になっているようですね。
丸山　現時点でもかなり揺れ動いていまして、よりアクションゲーム寄りになったりする可能性もありますし、むしろ形よりは、幹がしっかりしていれば枝葉にはあまりこだわらず、面白い作品にできると考えています。
　私としてはシューティングのだいご味というのは「弾を撃って敵を壊して気持ちいい」という点だと思っていまして、その快感原則さえ守られていれば、たとえ敵が弾を撃たなくでもシューティングであると考えていますから（笑）。
――そのお話をお聞きしただけでも、今回の作品の新しさに大いに期待が持てました（笑）。
　では続いてシステム面の、「呪い」という独特な仕様についてなのですが……。
丸山　「呪い」はグレフの方から一つのアイデアとして出させていただいて、それを煮詰めて生まれました。当初システムとしては『19XX』（カプコン／1996）の「ためボム」に近いものがありましたけれど、かなり違う形になりそうです。

　その時点では、「呪い」という概念はまだなかったのでしょうか？
丸山　システムのアイデアをガルチさんの方に出させていただき、その後にガルチさんの方から世界観などについては提示をいただきました。というか、なんでこの世界観になったんでしたっけ？（笑）
齋藤　まず、とにかくメカに飽きたというのが始まりでした。メカはもういいから、生物がいいんだ、と（笑）。それでどうせやるなら、SFっぽいのよりは和風にしたらどうか、というのが発端ですね。
丸山　私としては最初はファンタジーものかと思ってたんですけど、ガルチさんの方で和風というより和洋折衷、八百万神の世界として盛り上がってきていたので、それはボスも作りやすそうだし面白そうだと、お任せしてみました。
――その世界観やキャラクターデザインについて、コンセプトはありましたか？
丸山　今回デザインしているのは、曽我部さんチームの高山さん（『旋光の輪舞』のツィーラン、チャンポなどのデザイン担当）なんですけど、「『和』にこだわらない『和』」といった感じで、和洋折衷感を出してもらった感じですね。

株式会社ガルチ・取締役最高技術責任者
齋藤貴幸
1999年 セイブ開発退社
2006年 モス退社
2006年 ガルチ設立
セイブ開発在籍時代から「雷電II」、「雷電DX」など多数のシューティング開発に携わる。

コンセプトは「『和』にこだわらない『和』」

　ただし特にオファーは投げず、チームの方で面白いものを作ってくれたのでそのまま使ってみよう、という形になっています。たとえば案内役の「ふるる」というキャラがいますが、妖精のような女の子が和服に風車、でも下にはブルマ!?　という形で上がってきまして……。
――こだわらない感が出てますね（笑）。
丸山　それを見て、「和洋折衷でも大丈夫だな」と（笑）。『旋光の輪舞』でもデザイナーの狙いもあるだろうと、オファーなどは出しませんでしたが、今回もそれが生きてくれましたね。
――本作でも『旋光の輪舞』のように、キャラクターを前面に押し出したゲームとなっていますが、グレフさんとしてはキャラクターの扱い方で、特に気を付けている点などはありますか？
丸山　キャラクターを出すゲームというのは普通にあると思いますが、単に「キャラクターを乗っけました」という形では出さない、というのがグレフとしての考え方です。
　『アンダーディフィート』では軍部という設定にこだわったために世界観やキャラが地味めになってしまうなど、少し裏目に出る場合もありますけど、それでもキャラクターだけが浮いた状態は避けたいですし、浮くにしても「狙った浮き」を目指しています。その「狙った浮き」が『旋光の輪舞』だったわけですけど。
――たしかに『旋光』では姿が見えない設定でも、しっかりと存在感が出てましたね（笑）。
丸山　とにかく何らかの形でゲームの中に溶け込ませてあげないと、突然エンディングで一枚絵で出てくるだけ、というのではよくないんじゃないかと（笑）。そこで今回も、「呪い」などの世界観が固まってきたところで、主人公たちをあの世の住人にするという設定を決め、そこからさらに二つの世界を行き来する、と新たな世界観につなげていくといったように、世界観に溶け込ませつつ練りこんでいった感じですね。
――キャラクターを先行させるわけではなく、キャラクターを世界観の重要な一部として、全体を練り上げていったわけですね。
丸山　そうですね。まず和洋折衷の舞台を作り上げた上で、キャラクターも含めた世界を作り上げた、という形です。

「のろいシステム」とは？

――ではここで改めて開発進行の現況をお聞きしたいのですが、システム面で特に調整に苦労なさっている点などはありますか？

丸山　「呪い」は結構順調なんですが、もう一つの幹となる部分に苦労しているんですよ（笑）。

茶谷　「任意スクロール」ですね。完全なシューティングにしてしまうなら、強制スクロールにするのが手っ取り早いんですけれど……。

丸山　個人的な考えなんですが、昨今のシューティングの敷居の高さを上げている一因に、この強制スクロールがあるような気がしたんですよ。敵が矢継ぎ早に出てきて、こうなるともう、対応しきれなくなって、ほとんどわんこそば状態なんじゃないかと（笑）。

――たしかに、「シューティングならできそう」と初挑戦して散る人は最近多いですね……。

丸山　そこでシューティングではないですけれど、『戦場の狼』（カプコン／1985）のように1度立ち止まって、敵の攻勢も一端回避できるという、自分のペースで進めるシステムというのを今やってみたいと思ったんです。

　本作では大きな幹の一つとして「初心者と上級者の両方に楽しんでもらえる」というコンセプトを考えています。この仕様は初心者には倒せるだけの敵を倒していく気持ちよさを、上級者にはより激しい進行を楽しんでもらえるという形を実現するための肝なんですよ。

――なるほど。昔のゲームにあった、自分の意思で先へと進むあの感覚が蘇りそうですね。

丸山　ナムコさんの『ワルキューレの冒険』（バンダイナムコゲームス／1986）や『奇々怪界』（タイトー／1986）に、近いイメージがあるかも知れませんね。

――ナムコといえば、本作では音楽制作も元ナムコの細江慎治氏率いるスーパースィープさんにお願いしているんですよね？

丸山　それに加えて、FM＋PCMのような、昔の音源のイメージでと依頼しているんですよ（笑）。音に関してはまたいろいろと、声優さんを起用するなどやらかしていきたいとは考えています。音にやたら凝るグレフらしさを出す、という点にも期待していただきたいところですね。

――大いに期待させていただきます！　ではそろそろまとめということで、本作ではどのような部分をプレイヤーに楽しんでもらいたいとお考えでしょうか？

茶谷　まず任意スクロールにしたことで、気構えずに自分のペースでプレイできますし、「呪い」システムによって上級者でもじっくり腰を据えてやり込めるように仕上げたいと思っています。

丸山　まずは間口の広い「撃って倒す」という面白さを、より多くの人に知ってもらいたいですね。『旋光の輪舞』などをプレイしていただいた若い世代の方たちにも分かりやすく伝えるために作った仕掛けを、存分に楽しんでいただければ幸いです。グレフは、結果的に間口の狭いゲームになってしまう場合が多いので、今回はガルチさんの手腕をお借りする形で（笑）。

茶谷　間口といいますか、『雷電』もそうでしたが、シューティングは時代ごとに流行が偏るんですよね。昨今は弾幕系が流行ですが、その中であえて「これでもシューティングでしょ？」と提起できれば、という考えもありますね。

齋藤　どこまでがシューティングと呼べるか、というところですね。その上で「だれにでも遊べる」という、少し昔のゲームらしい部分を楽しんでいきたいと思います。

――それでは最後に、プレイヤーの皆さんにお三方からメッセージなどいただけますか？

茶谷　今回、幸運にもグレフさんや丸山社長個人からもお力添えをいただけましたし、グレフさんのスタッフの皆さんをはじめ、多くの方に暖かい目で見守っていただいて機会を得られたわけですが、これから先もガルチとしてはさまざまな挑戦をしていきたいと考えています。

　もちろんオーソドックスなシューティングも作っていきたいですけれど、プレイヤーの皆さんが驚くものをいろいろな形で、いろいろな方法で楽しんでいただけるよう頑張っていきますので、今後ともよろしくお願いします。

齋藤　『まもるクンは呪われてしまった！』については、現段階ではまだ自分たちでも最終形が見えているわけではないのですが、不思議と「面白いものになる」という自信があるんですよ。初めてゲームを見るプレイヤーの皆さんも、同じように不思議な感覚を抱くと思いますが、プレイしてみてやはり同じく「面白い」と感じていただけるように作っていきますので、ご期待ください。

丸山　グレフはアーケードで作品を出してこそ、と考えていますので、今回このように新作に携われて気合いも入っています。まずAMショーの方に参考出展する予定ですので、そこで見ていただいたご感想等を、お手紙なりメールなりでグレフの方にいただけるとうれしいです。

――本日はありがとうございました。

（2007年7月31日、ガルチにて収録）

皆さんが驚くものをいろいろな形で、いろいろな方法で楽しんでいただけるよう頑張っていきます

「スクロール」はどうなる？

インタビューでも言及されている「任意スクロール」。ゲームの進行を自分自身で[illegible]することができるという、近年のシューティングではあまり見られなかったシステムだ。ステージによっては[illegible]にスクロールすることで[illegible]たり、素早くスクロールさせて敵をよけていったりといった[illegible]できる。とはいえ、ただ[illegible]選べるというだけではなく、ステージごとに[illegible]が設けられており、その[illegible]によってさまざまなステージの[illegible]するとのこと。

第45回アミューズメントマシンショーに出展予定！

9月12日から開催される「第45回アミューズメントマシンショー」に『まもるクンは呪われてしまった！』が出展予定！　会場には丸山氏をはじめ開発スタッフも顔を出すようなので、実際にプレイしてみた感想を伝えてみよう。また、近々ロケテストも予定されている！　ショーに行けない人にも触れるチャンスはあるぞ。

ロケテストもあり！

“白”と“黒”に彩られた二律背反の狂騒曲

DEATHSMILES

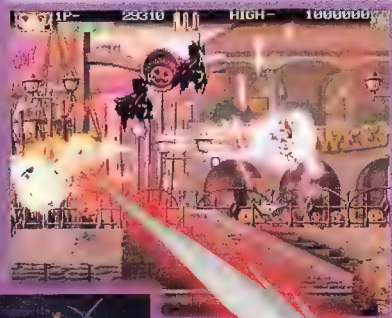
デススマイルズ

ケイブが世におくる最新作は ゴシックホラーシューティング!?

デススマイルズ

■メーカー	ケイブ
■ジャンル	横スクロールシューティング
■操作方法	未定
■稼 働 日	秋予定
■使用基板	——

Text:伊勢猫

シューティングシーンをリードし続けてきたケイブが、この冬に満を持して放つ最新タイトルの極秘情報を独占入手！　第一報となる今号では、プレイヤーキャラクターに加えて、鋭意開発中の画面映像を中心にお届け。さらに本作のディレクション担当・井上淳哉氏のインタビューまで一挙に公開していくぞ!!

基本ベースは横方向スクロールのようだが、よく見ると右側から左側に向かって攻撃中のウィンディア。強制スクロールではなくて、プレイヤーが任意にフィールドを動かせる？

地上の敵キャラに対して、ロックオン攻撃(？)のようなショットを撃ち込むキャスパー。画面左隅のカウンタ数値から連想するに、『ぐわんげ』のような形の攻撃システムなのだろうか？

期待度大の詳細は……次号の続報を待て!!

風使い
ウィンディア **Windia**

AMショー2007にてプレイアブル出展決定！

『デススマイルズ』ディレクション担当 井上淳哉インタビュー

——現在は漫画家としてご活躍中ですが、本作でもキャラクターなどのデザインを担当されたのでしょうか？

井上　そうです。キャラクターデザインだけでなく、全体的なコンセプトデザインやストーリー、ステージデザインなど、作品のディレクション全般を手がけています。

——全体的に暗めな色調ですが、物語の舞台となる時代設定や世界観などはどういった形になるのでしょうか？

井上　19世紀のヨーロッパを思わせる雰囲気を持った異世界での物語になります。主人公たちは現実世界から、魔物が住む恐ろしい世界へ迷い込んでしまった形です。

——キャラクターや使い魔のデザインコンセプトは？

井上　彼女たちは対となる"使い魔"を宿すことによって、それぞれの能力に目覚めます。ウィンディアならフクロウを身に宿すことで、風を操る力と、空を羽ばたく力を手にします。もう一人のキャスパーであれば、プチイービル(=小悪魔)を身に宿すことで、空を羽ばたく力と、死霊たちを操るといったような能力を手にしています

——このほかにキャラが居たりもするのでしょうか？

井上　いまのところは秘密です。ただ、プレイヤーに長く楽しんでいただけるような工夫を施してあります。

——では最後となりますが、最新作を心待ちにする本誌の読者へ向けたメッセージをよろしくお願いします。

井上　『プロギアの嵐』から6年振りにシューティングタイトルのディレクションをやっています。長年のアイデアを盛り込んだ、僕の集大成ともいえる作品に仕上がったと思います。皆さんご期待ください！

ファン待望の最新作が遂に登場!!

ライフやボムらしきストック表示も見受けられるが……、その詳細は不明。次号ではAMショーVER.を元にした『デススマイルズ』の最新情報をお届けするぞ!!

破天荒なタイトルとマニアックなゲーム性が話題の『むちむちポーク』に続いて、ケイブが早くも最新作『デススマイルズ』を発表！　ケイブ制作のタイトルとしては、カプコンから販売された『プロギアの嵐』以来、実に6年振りの横スクロールシューティングとなる。

しかも、最新作でディレクションを務めるのは、いまなおファンが多い『エスプレイド』などを手がけた井上淳哉氏。漫画家への転身後、多方面でマルチな活躍を見せる井上氏が「集大成ともいえる作品」と語る最新タイトルなだけに、その期待度は高まるばかりだ。

残念ながらシステムなど、具体的な内容は現時点で不明だが、9月15日に開催予定のAMショー会場にて出展が決定！　一足早く、『デススマイルズ』をプレイするチャンスなので、ぜひ会場へと足を運んでみてもらいたい。

死霊使い
キャスパー **Casper**

2in1の知育シューティングが登場！

シューティングラブ。2007

シューティング技能検定
Shmups skill test

©2007 TRIANGLE SERVICE

携帯ゲーム機が旋風を巻き起こした「知育系ゲーム」のブームはアーケードにも波及しているが、今度は知育シューティングという未曾有のジャンルが出現！　多彩なゲームモードで基礎を学び、自信が付いたら実戦にチャレンジ！　これをプレイすれば、隠されたシューターとしての才能が覚醒するかも！

シューティングラブ。2007
~EXZEAL&シューティング技能検定~
■メーカー：トライアングルサービス
■ジャンル：シューティング
■操作方法：レバー+3ボタン
■稼 働 日：稼働中
■使用基板：NAOMI™

Text：C・LAN

AC史上初の"シューティング検定"でゲーマー年齢を測定！！

アーケードではシューティングが年々その数を減らしつつある昨今だが、このたび『トライジール』のトライアングルサービスから画期的なシューティングが登場！　完全新作の『エクスジール』に加えて、シューティングの実力を測定し、シューターを育成する『シューティング技能検定』を同時収録したボリューミーな縦シューなのだ！　後者はPS2や携帯で好評だった作品で、ミニゲーム形式でさまざまなシューティングをプレイできる。これをやり込めば縦シューの基本はバッチリ!?　既に好評稼働中なので、ぜひアナタの"シューティング愛"を図ってみてほしい。

ゲームが終わると結果発表。この検定結果を参考にして、自分が苦手なシチュエーションを克服していこう。

本格縦シューで腕試し！

『トライジール』はステージクリア型のオーソドックスな縦シュー。4種類の自機は、ため撃ちを放てる機体、ショットしか撃てない機体、コマンド攻撃ができる機体などがあり、それぞれ操作感覚が全く違うのが大きな特徴だ。どの機体にも固有の倍率システムが存在し、決まった条件を満たすと加算スコアが上昇する。

機体の特性を活かして高倍率破壊を目指そう。二種類のボムがあり、機体によって変化する。

シューティング技能検定 三つのモードでトレーニング！

Shmups skill test

三つのモードで個性的なミニゲームをプレイして、シューティング年齢を測定。1コインで対戦することも可能だ。1ボタンで遊べるので、気軽にチャレンジ！

●一人で検定
ゲーマー年齢を測定するメインモード。
●好きなゲームを選んで練習
五つのゲームを選んで練習プレイ！
●二人対戦
1クレジットで2P対戦ができる。

検定内容はさまざま！

練習モードでは16ものミニゲームがズラリと並ぶ！　ここから五つのゲームを選んでプレイできる。いろいろなゲームを試してみよう。

ゲームによってルールが全く異なるので、毎回新鮮な気分でプレイできるぞ。

得意な分野を延ばすのもいいが、検定結果にこだわるなら苦手なゲームを練習しよう。

苦手なジャンルを集中特訓！

シューティングと言っても千差万別！　ゴミを捨てるお茶目な内容のゲームもあるのだ。空き缶をショットで撃ち、うまくゴミ箱に入れよう。

空き缶撃ったり

隕石撃ったり

飛来する隕石をひたすら破壊！　シンプルで熱くなれるゲームも多数。技能検定とはいえ、あまり気張らず気軽に楽しめるゲームも多いのだ！

さわれば分かる直感シューティング！

IIDXシリーズ最新作!!

beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS

beatmania IIDX　15 DJ TROOPERS
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン＋1スクラッチ
■発 売 日：今
■使用基板：——

※画像は開発中のものです
※内容はロケテスト版のものであり、製品版と異なる可能性があります

ロケテスト開催を確認 戦況を報告します!

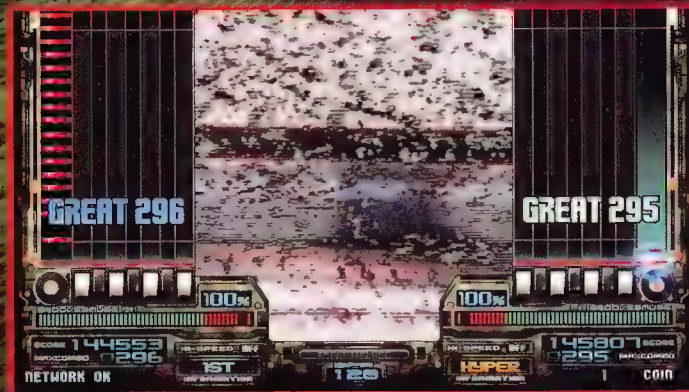
シリーズ最新作、「beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS」がついに発表された!!　今回は、8月の熱気に負けぬ盛り上がりを見せたロケテストをリポート。迷彩に彩られた新生IIDX、君は生き残ることができるか!?

RED、HAPPYSKY、DistorteD、そしてGOLDと、『10th style』以降の作品は、そのイメージをサブタイトルに集約させてきたといえよう。最新作である15作目も「DJ TROOPERS」という副題が飾られている。プレイヤーはDJ部隊の一員として、数々の難曲の中からサバイバルする……、そんなイメージであろうか。一見音楽とは結び付きようもないミリタリー色が、今までに無い新生IIDXの息吹を予感させてくれるだろう。

東京はキャッツアイ町田店、大阪はラウンドワン梅田店にて開催されたロケテストでは、重いリズムと耳に残るメロディが印象的なHANDZ UP、HHHの"Dazzlin' Darlin"や、「milestone」にも収録された美メロ系トランス、dj TAKA VS Ryu☆の"Blue Rain"が人気を博していたぞ。心を奮わせてミッションスタートの報せを待て！

まさしく「軍隊モノ」といった出で立ち。今作ではDJ Yoshitaka氏がサウンドディレクターを務め、dj TAKA氏はスーパーバイザーとして制作に携わっている。

本作ならではの攻防を手に覚え込ませろ！

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"
- ■メーカー：SNKプレイモア
- ■ジャンル：3D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：2007年7月13日（稼働中）
- ■使用基板：TAITO Type X2

「闘劇'07FINAL」が終了し、ほかのタイトルのプレイヤーが参戦してくることも[illegible]まれる本作。連続技に目を奪われが[illegible]、立ち回りも独特のものがある。[illegible]ので、しっかり手に覚え込ませよう。

的確な行動を取って相手にチャンスを与えるな！
起き上がりとジャンプを知る

受け身や各種起き上がり、ジャンプは基本動作ながら重要なシステム。しっかり理解して、最も有効な行動を取れるようにしたい。

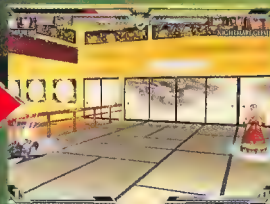
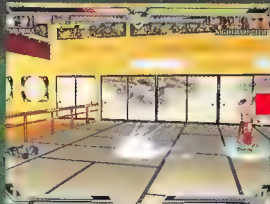
Text：KYO

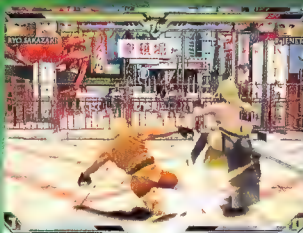
受け身と各種起き上がり

ダウンする瞬間に弱P弱K同時押しをすると、受け身が可能。受け身は動作中完全無敵で、特にデメリットは無くダウン追い打ちを回避できる。可能な状況では必ず使いたい。

なお、一部足払い系の技ヒット後は横向きでダウンするため、受け身を取ると画面の奥（手前）に転がる。軸がズレるため、ジャンプ攻撃や飛び道具を重ねられずに済むぞ。

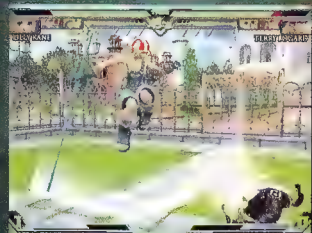
ダウン時に何もしないと長時間ダウン状態のままだが、弱Pですぐに起き上がれる（最速起き上がり）。また、弱Kで手前に、強Pで奥に横転してから起き上がる（移動起き上がり）。最速起き上がりは起き攻めを回避しにくいので、回避能力に優れた移動起き上がりをメインに使おう。

[illegible]起き上がりを使おう。

起き上がりが制限される状況

一部の受け身不能技以外でも、受け身動作前にキャンセル必殺技などをくらうと受け身ができない（ダウン追い打ち扱い）。また、受け身可能な足払い系の技ヒット後や、連続技の各種技数制限を超えた後は、受け身こそ可能だがダウンすると必ず最速起き上がりとなる。そしてダウン追い打ちをくらった後は、受け身はできないか起き上がりの選択が可能だ。

一部の受け身不能技は、ダウン追い打ちを確[illegible]

ジャンプのスキと最速ジャンプ攻撃

小、通常、大ジャンプは着地の硬直が無いが、小ジャンプのみ着地に6フレームの硬直が生じる。小ジャンプを使うときは気を付けよう。

また、ジャンプと同時にボタンを入力すると、予備動作がキャンセルされ瞬時にジャンプ攻撃へと移行する（以降、最速ジャンプ攻撃と表記）。瞬時に空中判定となるため、相手の攻めを空中でくらって逃げやすいぞ。

ジャンプと同時に攻撃ボタンを押せば、瞬時にジャンプ攻撃が発生して空中判定に。連係や起き攻めに対する回避手段として使おう

最速ジャンプ攻撃への対処法

最速ジャンプ攻撃への対処法は、主に①空中ヒットでも追撃できる技、②ジャンプ攻撃をくらって（ガードして）から反撃、③さばき（上段）がある。

①は、最速ジャンプ攻撃を発生前につぶすことになるが、サイドステップ攻撃なら避けつつ反撃することも可能だ。②は、ジャンプの降り際に反撃を決める。相手が空中吹っ飛ばし攻撃やキャンセル必殺技を使ってきた場合は狙えず、ジャンプ方向を使い分けられると対処が難しい。発生が早く、各ジャンプの降り際にヒットさせやすい技を持っているキャラのみ狙っていこう。③は、最も狙いやすい[illegible]

[illegible]い技で反撃しよう。

●表記の見方：【】内はスタイリッシュアート、Ⓒはキャンセルでのつなぎ、Ⓢはスーパーキャンセルでのつなぎ。連続技中の( )は数セット繰り返す部分、[ ]はつなぐ技が何パターンかある場合に選択肢の一つであることを表す。連続技で壁よろけが入るものは、「通常ダメージ＋壁よろけダメージ」という形で表記（体力最大値は標準的なキャラで200）。

システムを理解してさばき後の攻防で差を付けよう！

さばき成功後の上級テクニック

今回は「さばき成功後に相手がよろけ中は必殺技が出せない」ことを利用したテクニックと、防御側の選択肢を掘り下げてみるぞ。

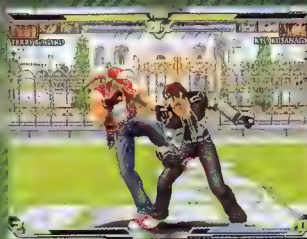
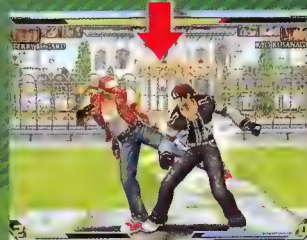
Text：がーくん

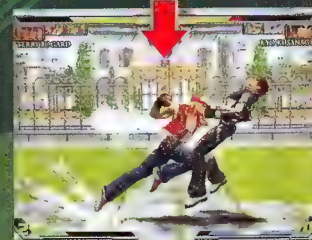
空振りキャンセルを利用した二段構えの攻撃

さばき成功時は相手のよろけ状態が終わるまで、（超）必殺技を出すことができない。これを利用すれば、さばき返されにくい攻撃を組める。

さばきに成功したら、まずは攻撃判定発生前にキャンセル（以下、空キャンセル）可能な通常技を出そう。続けて必殺技のレバー部分を入力し、当たる直前と当たった直後にボタンを押せば完成だ。相手が何もしなかった場合は、そのまま通常技Ⓒ必殺技がヒット。相手が早めにさばき返し（さばかれキャンセル前転／後転）を入力した場合は、空キャンセルで必殺技が発動して攻撃タイミングが遅れるためさばかれず、逆にさばき返しの硬直にヒットするのだ。

ここで入力する必殺技は、さばきの持続時間（14フレーム）より発生が遅い技、または飛び道具判定の技で、空キャンセル対応技から連続ヒットするもの。発生が早過ぎる技は、さばかれてしまうので注意。また、空キャンセル対応技でも、その受付時間が短い技（テリーの➡＋強Pなど）もある。なるべく攻撃判定発生直前まで空キャンセル可能な技を使おう。

空キャンセル対応技[illegible]攻撃を取るのも面白い

まずは空キャンセル可能な技を出し、相手に当たる直前に必殺技を入力すると…

相手が早めにさばき返しを狙った場合、入力していた必殺技が空キャンセルで発動。

相手が何もしなかった場合はそのまま技が[illegible]

さばき返しの硬直にヒットする。必殺技はできるだけ追撃可能な技を使いたい。

空キャンセル対応技と空キャンセルで入力する技

キャラ名	対応技	空キャンセルで入力するオススメ技
アテナ	➡＋弱P	強ヴァンデミエール、強テルミドール
テリー	➡＋弱K	弱バーンナックル
リョウ	⬅＋強P、➡＋強P	弱暫烈拳
ラルフ	➡＋強P、↘＋強P	バルカンパンチ、バリバリバルカンパンチ
クラーク	↘＋強P	ガトリングアタック・ファースト
庵	➡➡＋強P	弱琴月 陰
セス	↘＋強P	胴崩し（中段シフト）、弓月
ロック	➡＋強P	ダブル烈風拳・改
[illegible]	➡＋弱P	掴龍・上段、弱六極連弾、開門雷神拳
ソワレ	↘＋弱K	エーアスト
リアン	⬅＋強P	シルマ
ミニョン	➡＋弱K	弱ウォーターシールド
デューク	➡➡＋強P	弱トールハンマー
ルイーゼ	➡＋強P	強忘却のカルテット、闇夜のノクターン
ナガセ	➡＋弱P	ピョコピョコファイヤー
ビリー	⬅＋強P	三節棍中段打ち、超火炎旋風棍
半蔵	➡＋弱P、↘＋強P	弱火遁の術
リリィ	➡＋強P	一生懸命！モップがけ
リチャード	↘＋弱K	フリッパービート、ローリングアルマジロ
ギース	➡＋弱K	上段当て身投げ、ダブル烈風拳
ニノン	➡＋弱K	サラマンデルの抱擁
ジェニー	↘＋弱P	強ディ・ハインド
ワイルドウルフ	➡＋弱K	強パワーダンク、弱バーンナックル
Mr,カラテ	⬅＋強P、➡＋弱P	暫烈拳

複合入力による保険

さばき成功後に必殺技を入力すると、相手が何もしなかった場合は必殺技を出せないため、押したボタンに対応した通常技が出る。一方、相手がこちらの入力と同時かそれより早くさばき返しを入力した場合は、必殺技が発動する。通常技のヒットを見越して、必殺技コマンド→スタイリッシュアートと複合入力すれば、さばき返しに強い連係になるぞ。

このテクニックは、さばき後の強力な選択肢である最速打撃と組み合わせられるのが[illegible]。相手のさばき返しのタイミングがシビアになるので、リスクが大幅に低下する。[illegible]複合入力で出す通常技は、発生が早いほど優秀。逆にさばきの持続時間（14フレーム）より発生が遅い通常技では、ほぼ意味が無いので注意しよう。

複合入力を考える際は、ニュートラルで弱K強Pを同時押しすると通常技は弱Kが出るが、必殺技は強Pが優先されることと、弱P強K同時押しで弱Pが出ることを覚えておこう。

相手が入力と同時か早めにさばき返しをした場合は、技が発動してさばきの硬直に決まる。

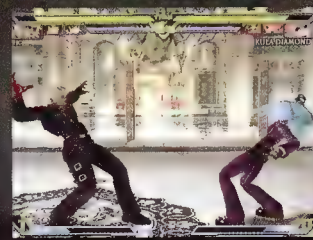
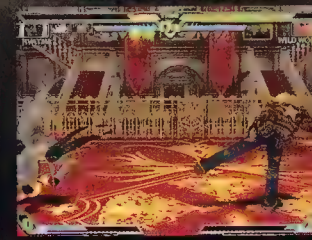
例えば溝口なら、⬅⬇↙→レバーニュートラル＋弱P連打と入力すると……

相手が何もしなかった場合は、【弱P→弱P→弱P】のスタイリッシュアートがヒットする。

さばかれた側の選択肢

最速打撃には、さばき返しやさばかれキャンセル攻撃が有効。ただし、さばき成功後はさばかれた側の防御動作が先に可能となるため、最速のさばき返しは前述の複合入力に負ける。少し遅めにさばき返すのが正解だ。なお、通常技→空キャンセル必殺技をさばき返すのは困難。さばかれキャンセル攻撃で対処しよう。

さばき返しやさばかれキャンセル前転／後転中は投げ抜けできないので、相手の様子見と投げに対してさばき返しは無力。さばかれキャンセル攻撃か、よろけ中にレバー＋強P→強Kずらし押しで投げ抜けするしか無い。読んだら割り切って抜けよう。

さばかれキャンセル攻撃をさばき返す相手には、さばかれキャンセル前転を使えば反撃できる。ただし、リスクは高いため多用は禁物だ。

投げから追撃できるキャラに対しては、さばき返しのリスクが非常に高い。ずらし押し入力による投げ抜けなどで対抗するしか無い。

さばかれキャンセル後転は、遠距離でさばかれたときに使うと反撃を受けにくい。前進しないスタイリッシュアートなどにも有効だ。

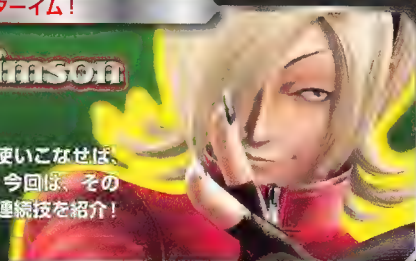
MONTHLY MIA EXTRA ●さばき返し補足：通常技→空キャンセル必殺技を入力された場合、さばき返しができるタイミングは通常技が当たる瞬間（1フレーム）のみ。また、通常技と必殺技の複合入力に対しては、通常技が発生してからさばき返しを入力すればさばけるので、相手の通常技の発生−1フレームが受付タイミングとなる。

ショウタ－イム！

Ash Crimson

アッシュ・クリムゾン

各種サン・キュロットを使いこなせば、火力が飛躍的に伸びる。今回は、そのサン・キュロットにつなぐ連続技を紹介！

Text:が－くん

開始地点と連続技中の背景で位置を把握せよ！

右の連続技は、SACRED GARDENを基準としたもの。Ⅰのテルミドール後は、少し待ってダッシュ。サン・キュロット中の弱ニヴォースは、相手が頭の高さに落下するまで引き付けて出し、ヒット後すぐにフリメール・スウラジェへ。Ⅱの前転は、テルミドール後すぐにダッシュして出すこと。Ⅲ、Ⅳはパワーゲージが3本ちょうどのときに狙いたい。画面中央の弱ニヴォース©強ジェルミナールのループは難しい上、サイドステップ攻撃などを交ぜると軸ずれが起きやすいので気を付けよう。Ⅳの有効間合いは広く、画面の隅に壁が見えていれば決められるぞ。Ⅵは最後のフリメール・スウラジェヒット後、サン・キュロットの効果が切れている。

連続技

※【弱P→弱P→強P】©強ジェルミナール

Ⅰ　（自分壁際～中央、ゲージ1or2or4本）※→弱テルミドール→ダッシュ大ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド）→中ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド）©フリメール・スウラジェ©［弱ニヴォース］or［ブリュヴィオーズ］or［サン・キュロット フラテルニーテ©｛弱ニヴォース©フリメール・スウラジェ｝×6©｛弱ニヴォース→強ジェルミナール｝×2］　ダメージ74or89or170

Ⅱ　（相手中央～壁付近、ゲージ2or5本）※→弱テルミドール→ダッシュ前転→強ジェルミナール→弱テルミドール→ダッシュ大ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド）→中ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド）→［©フリメール・スウラジェ］or［サン・キュロット フラテルニーテ（→Ⅰの最後と同様）］　ダメージ92or186

Ⅲ　（相手中央、ゲージ3本）※→サン・キュロット フラテルニーテ©強ジェルミナール→｛弱ニヴォース©強ジェルミナール｝×6→空中吹っ飛ばし攻撃　ダメージ117

Ⅳ　（相手壁付近、ゲージ3本）【弱P→弱P→強P→強P】（壁バウンド）©強ジェルミナール→サン・キュロット フラテルニーテ©強ジェルミナール→弱ニヴォース©弱ジェルミナール→｛弱ニヴォース©フリメール・スウラジェ｝×6　ダメージ128

Ⅴ　（相手壁際、ゲージ2or4本）【弱P→弱P】（壁よろけ）→【弱P→弱P→強P】©弱テルミドール（壁バウンド）→空中吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド）©フリメール・スウラジェ©［ブリュヴィオーズ］or［サン・キュロット フラテルニーテ（→Ⅰの最後と同様）］　ダメージ80+10or157+10

Ⅵ　（相手壁際、ゲージ3or5本）｛【弱P→弱P】（壁よろけ）｝×3→（壁バウンド）→空中吹っ飛ばし攻撃©フリメール・スウラジェ©サン・キュロット フラテルニーテ©｛弱ニヴォース©フリメール・スウラジェ｝×7→小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃©フリメール・スウラジェ©［弱ヴァントーズ］or［サン・キュロット エガリテ©｛弱ニヴォース©強ジェルミナール｝×4］　ダメージ141+10or191+10

サン・キュロット フラテルニーテの性能

サン・キュロット フラテルニーテ持続中は、技数などの連続技制限が一切無くなる代わりに、すべての技のダメージが4になる。また、打撃系の必殺技を必殺技でキャンセル可能となるぞ。コマンドは特殊な上に、レバーニュートラルでしか受け付けていないので気を付けよう。

漢なら豪気に攻めろ！

Makoto Mizoguchi

溝口 誠

溝口の必勝パターンである、壁際の起き攻めを紹介。ループ性が高く、連続で決めれば一気に体力を奪えるぞ。

Text:ロケット

下駄時雨を重ねる起き攻め

壁際で連続技制限の最後に強虎流砕or吹っ飛ばし攻撃を当てた後は、キャンセルで弱開運・下駄時雨を出し、起き攻めに移行しよう。

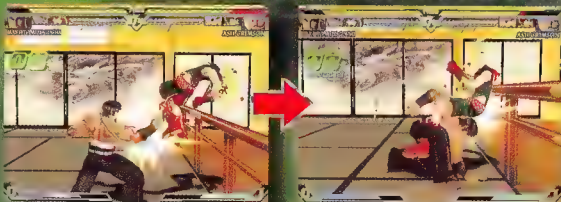
相手が受け身を取った場合は、前方中ジャンプ昇り弱Pとしゃがみ弱Kが中下段の二択となり、ヒット時は連続技Ⅰを決められる。戎後は追撃が遅過ぎると相手が背後やられになり起き攻めが安定しないので、常に早めの追撃を意識しよう。

相手が受け身を取らなかった場合は、ダッシュでダウン中の相手を壁際に押し、前方中ジャンプ強Kでめくろう。中ジャンプのタイミング次第で、下駄時雨やジャンプ強Kのガード方向が変化するぞ。正面から当てた場合は、連続技Ⅱを決められる。

あらゆる状況で崩しを狙え！

空中連続技を弱虎流砕で締めた後は剛覇鬼神（中段）と剛覇風神（下段）を、⬅＋強Pで締めた後はスタイリッシュアートの強P（中段）と戎（下段）を使い分け、着地際を攻めるのが有効だ。前者は画面中央での連続技後に、後者は壁際で弱空中連続蹴り×5や戎→空中吹っ飛ばし攻撃を決めた後に狙っていこう。

ヒット時の追撃は、剛覇鬼神ヒット後は直接、【⬅＋強P→強P】の2発目ヒット時は吹っ飛ばし攻撃から、戎ヒット時は空中吹っ飛ばし攻撃→吹っ飛ばし攻撃から、弱空中連続蹴り×5＋αにつなぐといい。剛覇風神ヒット後は、スーパーキャンセルから各種超必殺技を決めよう。

また、壁際で【弱K→弱K→➡＋強K】が全段ヒットするのは前号で紹介したが、➡＋強Kの2発目は中段判定のため、1段目©戎と使い分ければガード崩しとしても機能する。

連続技

Ⅰ　（相手壁際、弱開運・下駄時雨設置後）昇りジャンプ弱Porしゃがみ弱K→下駄ヒット→【強P→強P】©戎→（一瞬前進して）垂直通常ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド）→吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド）©［強虎流砕］or［強空中連続蹴り×3（1、3発目ヒット）Ⓢ元祖・チェストォ!］　ダメージ55+10or90+10

Ⅱ　（相手壁際）ジャンプ強K→【弱K→弱K→➡＋強K（1段目壁バウンド）】→吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド）©［強虎流砕］or［強空中連続蹴り×4（1、3、4発目ヒット）Ⓢ元祖・チェストォ!］　45+10or82+10

豊富な連続技を会得しよう

Xiao lon

笑龍(シャオロン)

構えチェンジのおかげで連続技が豊富なシャオロン。今回は各構えの連続技と、虞姫献杯、西施採柴の基本戦術を紹介！

Text:ハメコ

貂蝉翻身中の新着連続技

シャオロンの構えである貂蝉翻身中の、新たな連続技を紹介しよう。

Ⅰは妲己魔香殺を組み込んだもの。毒効果によるダメージは各種補正の影響を受けず、シャオロンがK.O.されるか時間切れにならなければ、75ダメージ分の体力を奪える。K.O.はできないので相手の体力が多いときに使おう。Ⅱは金蓮毒歩・飈風からの追撃に比べ、ステージの位置に成否を左右されにくく、若干だがダメージが大きいのが利点。Ⅲは壁際での連続技。2回目の強梅妃柳葉からの乱舞死華葬は、スーパーキャンセルの有無を問わず決められる。もちろん、ダメージはスーパーキャンセルした方が大きいので、パワーゲージと相談して使い分けていこう。

連続技

Ⅰ【⬇+弱K→⬇+弱K】Ⓒ▶金蓮毒歩・穿山～金蓮毒歩・崩山～金蓮毒歩・旋風→妲己魔香殺　ダメージ25+75（毒ダメージ）

Ⅱ【⬇+弱K→⬇+弱K】Ⓒ▶金蓮毒歩・穿山～金蓮毒歩・破山～金蓮毒歩・地掃→しゃがみ弱KⒸ▶強梅妃柳葉→強媚娘拝月Ⓒ▶虞姫献杯→立ち強PⒸ▶乱舞死華葬　ダメージ63

Ⅲ（相手壁際）【⬇+弱K→⬇+弱K（壁よろけ）】Ⓒ▶金蓮毒歩・穿山（壁よろけ）～金蓮毒歩・破山～金蓮毒歩・地掃→｛しゃがみ弱KⒸ▶強梅妃柳葉｝×2→乱舞死華葬　ダメージ56（スーパーキャンセル時65）+10

虞姫献杯、西施採柴の使いどころ＆連続技

戦闘開始時に必ず使うことになる虞姫献杯は、めくり性能の高い中ジャンプ強Pでまとわりつき、連続技を狙うのが基本戦法となる。反撃や連続技には、発生の早い立ち弱Pが便利だ。

接近後は、下段の【⬇+弱K→⬇+弱K】と中段の【➡+強P→強P】で二択を仕掛けてもいい。また、至近距離から強飛毛脚～スキを構えチェンジでキャンセルとすれば、間合いを離しつつほかの構えに移行できるぞ。

飛び道具が強力なキャラには西施採柴に移行し、各種飛び道具によるけん制や、高いジャンプと脅威の攻撃範囲を誇る空中吹っ飛ばしを使って対応したい。防御面の弱さは、さばきから威力絶大の連続技Ⅲを狙うことでカバーしていくといいぞ。

下記に掲載した連続技の解説だが、Ⅰは強洛妃錦袖で浮かせつつ構えチェンジでスキを軽減することにより、スーパーキャンセルを使わずに乱舞死華葬を決めるもの。なお、立ち弱Pは地上技の中でも抜群に発生が早いので、ジャンプ強Pからつなぎやすいほか、反撃技としても頼りになる。

Ⅱは相手しゃがみ状態限定の連続技。キャンセル構えチェンジ～通常技を、最速でつなぐのが重要だ。

Ⅲは西施採柴中の強力連続技。麻姑鉄爪からの強祝融破軍は、若干遅らせて出さないと2ヒットしないので注意。なお、パワーゲージが2本あれば、締めの立ち強PⒸ乱舞死華葬を弱洛妃錦袖Ⓢ▶乱舞死華葬にすることで、ダメージを101に伸ばせる。

連続技

Ⅰ（虞姫献杯）【弱P→弱P→弱P→弱K】Ⓒ▶洛妃錦袖（3発目強）Ⓒ▶貂蝉翻身→乱舞死華葬　ダメージ54

Ⅱ（虞姫献杯、相手しゃがみ状態）【⬇+弱K→⬇+弱K】Ⓒ▶洛妃錦袖（3発目弱）Ⓒ▶貂蝉翻身→【弱P→強P】Ⓒ▶虞姫献杯→しゃがみ強PⒸ▶乱舞死華葬　ダメージ57

Ⅲ（西施採柴）【弱K→弱K→強K】→しゃがみ強KⒸ▶麻姑鉄爪～強祝融破軍Ⓒ▶貂蝉翻身→（一瞬後ろに歩いて）立ち強PⒸ▶強媚娘拝月Ⓒ▶虞姫献杯→立ち強PⒸ▶乱舞死華葬　ダメージ95

狼の見せ場は壁にあり！

Wild Wolf

ワイルドウルフ

壁を絡めた連続技はとにかく高威力。状況に応じて最良の連続技を決めれば、壁際のプレッシャーは段違いに上がる。

Text:がーく

強パワーウェイブでさばき（下段）をつぶせ！

強パワーウェイブはガード硬直やのけぞり時間が長く、しゃがみ状態にヒットさせると間合いが離れるものの大幅に有利となるので、ダッシュからのしゃがみ弱Pが連続ヒット！飛び道具はさばかれないので、連係の途中に交ぜることでさばき（下段）対策になるぞ。ただし、密着状態で当てないとダッシュ【⬇+弱P→強P】が間に合わないので注意。

主に、下段の【➡+弱K→⬇+弱K→⬇+強K】に交ぜると有効。相手が最速ジャンプ攻撃で逃げようとしても、スタイリッシュアートなら地上ヒットし、強パワーウェイブでも空中ヒットしてダウンを奪える。

【⬇+弱P→強P】後の選択肢に交ぜるのも強力。相手が警戒して固まり始めたら、強パワーチャージと併用して固めていこう。相手がさばこうとするところを狙い撃ちだ。

固めに強パワーウェイブを交ぜる。相手がさばき（下段）を出した場合は……

ダッシュ【⬇+弱P→強P】が入る。高威力の連続技につないで試合を決めろ！

各種ゲイザーを駆使して壁際で大ダメージ！

【弱P→➡+強P】のループは、レバーを前に入れたままタイミング良く入力。Ⅰのゲージ0本は、【強P→↘+強P】→しゃがみ強PⒸ▶弱クラックシュートでもOK。Ⅱのしゃがみ強Kは、⬇で入力して強パワーダンク暴発を防ごう。弱パワーウェイブは相手の上に乗っかるような感じで出し、相手に当たる前にスーパーキャンセルするとダメージが増える。

Ⅲはスーパーキャンセル後に最速でバスターウルフを出し、ダメージ補正（60%）を継続させる。強パワーウェイブは早めにキャンセルしよう。

Ⅳのトリプルゲイザーは、低めで当てないと2技扱いになる。ジヴァートマ、ジェニーには入らず、シャオロンには前進ではなく後退すること。

連続技

※（相手壁際）｛【弱P→➡+強P】（壁よろけ）｝×3→（壁バウンド）

Ⅰ（ゲージ0or1本）※→【一瞬後退してしゃがみ強K】or【パワーゲイザー】→【強P→強P】Ⓒ▶強クラックシュート　ダメージ56+10or68+10

Ⅱ（ゲージ2or3or4本）※→パワーゲイザー×2→【↘+強PⒸ▶強クラックシュート】or【ダッシュ（相手の裏に回る）しゃがみ強KⒸ▶パワーゲイザー】or【弱パワーウェイブⒸ▶パワーゲイザー】　ダメージ89+10or99+10or110+10

Ⅲ（ゲージ5本）※Ⓒ▶強パワーウェイブ（壁バウンド）Ⓢ▶パワーゲイザー（壁バウンド）→強Kバスターウルフ　ダメージ127+10

Ⅳ（相手壁際、しゃがみ状態、ゲージ2or3or4本）【➡+強P→➡+強P】（壁バウンド）Ⓒ▶トリプルゲイザー～ブレーキング→前進して【強K（壁バウンド）→強K】（相手の裏に回る）Ⓒ▶強パワーダンク～ブレーキング→ダッシュ【強P→↘+強P】Ⓒ▶【強バーンナックル（相手の裏に回る）→前方ジャンプ弱K】or【弱バーンナックル→パワーゲイザー】or【強バーンナックル（相手の裏に回る）Ⓢ▶パワーゲイザー】　ダメージ68+5or85+5or96+5

Ⅴ（相手壁際、ゲージ4本）【➡+弱K→強P】Ⓒ▶トリプルゲイザー～ブレーキング→【強P→↘+強P】（壁バウンド）→しゃがみ（相手の裏に回る）→【強P→↘+強P】→しゃがみ強KⒸ▶強バーンナックルⓈ▶パワーゲイザー　ダメージ99+5

壁際で体力を奪え！

壁際では、連続技Ⅱに移行できるP投げが強力。【強P→強P→→＋弱K】の→＋弱Kだけヒットした場合は、確認して神塵へ。神塵は7段目を必殺技でキャンセルできるので、荒咬みからⅠと同じ追撃を決めよう。

Ⅰのゲージ1本消費版は、琴月 陽の硬直が切れたら最速で強轢鉄を出すのがポイント。ゲージ2本消費版のラストは、できるだけ低めに強轢鉄で拾うと大蛇薙が間に合う。

Ⅱは、壁際で空中吹っ飛ばし攻撃を決めたときの連続技。相手のジャンプによる逃げを、空中吹っ飛ばし攻撃で抑制しつつ狙おう。強轢鉄は裏に回るたびに入力が逆になるので注意。ゲージを1本回収できるので、3本始動でⓈ大蛇薙まで決められる。

壁に密着していても、強轢鉄を使えば壁に当てずにお手玉が可能だ。Ⓢ大蛇薙は、[illegible]てから入力すると相手[illegible]を維持できる。

連続技

Ⅰ（相手壁際、ゲージ1or2本）【↓+弱P→↓+弱K→↘+強K（1段目）】Ⓒ荒咬み～八錆～琴月 陽（壁バウンド）→［強轢鉄（壁バウンド）→強R.E.D.KicK→【弱K（空振り）→↘+強K】Ⓒ大蛇薙］or［（後退して）強PⒸ強轢鉄（壁バウンド）→強轢鉄Ⓢ大蛇薙］　ダメージ75+10or84+10

Ⅱ（相手壁際、ゲージ2or4本）空中吹っ飛ばし攻撃→MAX版 大蛇薙～フェイクⒸ強鉈車（壁バウンド）→強轢鉄（相手の裏に回る）×6→［立ち強K］or［Ⓢ大蛇薙］　ダメージ68or93

P投げの使いどころ

ガード崩し手段で主力となるのは、追撃が可能なP投げ。ガード崩しだけでなく、相手に固められたときにガードキャンセル前or後転→P投げで切り返すのも非常に有効だ。

P投げは、さばき成功後の攻防でも役立つ。各種さばきの動作中は投げ抜けができないため、相手がさばき返しを狙った場合はこちらの投げが確定。打撃と投げが二択として成立するのだ。ヒット時の見返りが大きい【強P→強P】と、ダッシュP投げを使い分けて攻めよう。

相手がこの二択を嫌がってさばかれキャンセル攻撃を出すようなら、再度さばき（上段）を狙うか、当て身成功時は確実にダメージを与えられるクリムゾンスターロードを狙おう。

[illegible]は動作開始と同時に投げ判定が出るため[illegible]セル前&後転から[illegible]

連続技

Ⅰ【強P→強P】Ⓒ強クロウバイツ～エアスパイクⓈ（着地後）ヒートドライブorチェーンドライブ　ダメージ80or89

Ⅱ（ステージ中央）【P投げ→強K】Ⓒ強クロウバイツ→強クロウバイツ～エアスパイクⓈ（着地後）ヒートドライブorチェーンドライブ　ダメージ63or72

Ⅲ（相手壁際）【P投げ→強K】Ⓒ弱アイントリガー（空振り）～セカンドシェル～強ミニッツスパイク（めくりヒット）→強クロウバイツ（2段目）Ⓢヒートドライブ　ダメージ62

ダンクキャンセルとは!?

必殺技の出始め（2～3フレーム目）は、超必殺技でキャンセル可能。この現象を利用し、パワーチャージ後にパワーダンク→出始めキャンセル超必殺技とすれば、スーパーキャンセルを使わずに超必殺技を出すことが可能だ（以下、ダンクキャンセル）。

これを成功させるには、パワーダンクと超必殺技のコマンドを立て続けに完成させる必要がある。パワーゲイザー、トリプルゲイザーは→↘↓↙←→↙+弱K→弱Por強Pずらし押し。ハイアングルゲイザー、バスターウルフは、↓↘→↓↘＋弱K→→＋弱Kor強Pと入力しよう。スーパーキャンセル分のゲージを節約できる上、連続技の2～3技目に超必殺技を組み込む場合は、スーパーキャンセルよりダメージが大きくなるぞ。

特にこのテクニックが重要となるのは、さばき成功後の攻防。→＋弱KⒸ弱バーンナックルで、P025で紹介している空キャンセルのテクニックを活用できるため、（→＋弱K）→弱バーンナックル→強パワーチャージ～と、3or4技目に超必殺技を組み込む機会が多い。ここでダンクキャンセルを利用して超必殺技を決めれば、パワーゲージを節約しつつ一気に大ダメージを与えられるのだ。

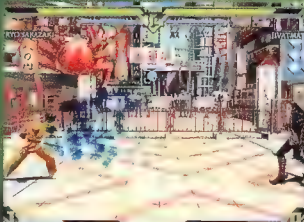
パワーチャージをヒットさせたら、素早く[illegible]と入力して

スーパーキャンセルを使わず[illegible]

飛び道具への対処

ジャンプの軌道が低いので、相手の飛び道具が厄介。前転やサイドステップだけでなく、そのほかの対処方法を覚えて動きの幅を広げたい。

一つは、ガードポイントのある→＋弱K。これで相手の飛び道具をしのいだら、弱Kや↘＋弱Kを出してスキを軽減するといい。弱飛燕疾風脚を出して前進するのもアリだ。

もう一つは、強猛虎 雷神剛。ヒザの上にあるガードポイントで受け止めつつ当てられる。近めで出そう。

飛び越しにくい飛び道具には、→＋弱Kで対応。その後はキャンセルして[illegible]もアリ。飛び道具の[illegible]

低姿勢のキャラには？

しゃがみ状態が低姿勢のキャラには、主力の立ち弱Pが当たらないため工夫が必要。【強P→強P】は、発生が遅いもののしゃがまれても当たる。最後に←↓↙←と入力し、ヒット時は弱Kで飛燕疾風脚、ガード時は、弱Pで猛虎 雷神剛を出せれば理想だ。また、密着ならしゃがみ弱K→しゃがみ弱KⒸ弱虎煌拳が固めに役立つ。

[illegible]を攻めの起点にする

[illegible]しゃがみ弱KⒸ[illegible]

鳳翼天翔脚で火力アップ！

Chae Lim チェ・リム

Text:KYO

連続技続報

鳳翼天翔脚は、強半月斬（空中ヒット）や空砂塵からつながる上、ヒット後に最速の強飛燕斬で追撃でき、合計ダメージは強飛燕斬or空砂塵Ⓢ[illegible]より大きくなる。連続技に組み込めばダメージアップを図れるぞ。

Ⅰは、強半月斬を高い位置でヒットさせるのがポイント。←→＋Kは早めに出し、強半月斬は若干遅めに出そう。画面中央では難しいが、強半月斬を壁際付近で決めた場合は、高い位置で壁バウンドするので簡単になるぞ。Ⅱは[illegible]した ら素早く鳳翼天翔脚につなごう。

なお、Ⅰ、Ⅱ共に最後の強飛燕斬は、↑入れっぱなしで強Kを押すと、昇りジャンプ強Kに化けやすい。このときの入力は、鳳翼天翔脚の硬直が切れる直前に↑を入力した後、レバーをニュートラルに戻して強Kを連打するのがオススメだ。

強半月斬…スーパーキャンセル…鳳翼天翔脚がつながるぞ

連続技	
Ⅰ	（相手立ち状態）【↖＋弱K→弱K】Ⓒ弱覇気脚～ダブルデチャギ→（着地）←→＋KⒸ強半月斬→鳳翼天翔脚→強飛燕斬（Ⓢ鳳凰脚） ダメージ74（101）
Ⅱ	ジャンプ強KⒸ飛翔脚～空砂塵→（着地）鳳翼天翔脚→強飛燕斬（Ⓢ鳳凰脚） ダメージ81（108）

※（）内は鳳凰脚まで決めたときのダメージ

壁際に追い詰めて勝負をかけろ！

Mai Shiranui 不知火舞

Text:OYZ

壁際でのラッシュ

相手を壁際に追い詰めたときは、壁を利用して大ダメージを与えたい。

壁際でオススメなのが、【↓＋弱K→強P→強K】→ジャンプ強Kの連係。【↓＋弱K→強P】はどちらも下段で、ヒット時は相手が壁よろけから回復した直後に、ジャンプ強Kで攻撃できる。しっかり立ちガードする相手には、「【↓＋弱K→強P→強K】から技を出さずに着地してしゃがみ弱K」の選択肢を交ぜると有効だ。

ジャンプ強Kヒット時は、Ⅰの連続技につなぐのが理想。陽炎の舞Ⓢ超必殺忍蜂は、なるべく早めにつないで超必殺忍蜂を4ヒットさせよう。

また、壁際では空中ふっとばし攻撃を低い打点でヒットさせた後、Ⅱの連続技が決まる。↗＋弱Pはなるべく早めに出し、キャンセルの陽炎の舞はやや遅めに出すのがコツだ。

連続技Ⅰはダメージ大。ポイントは超必殺忍蜂の当て方だ。早めにキャンセルしてしっかりヒットさせられるよう練習しておきたい。

連続技	
Ⅰ	（相手壁際）【↓＋弱K→弱K→強P】Ⓒ陽炎の舞Ⓢ超必殺忍蜂→立ち強PⒸ陽炎の舞→［弱飛翔龍炎陣］or［Ⓢ花嵐］ ダメージ80＋10or104＋10
Ⅱ	（相手壁際）空中吹っ飛ばし攻撃→↗＋弱PⒸ陽炎の舞→［弱飛翔龍炎陣］or［Ⓢ花嵐］ ダメージ37or61
Ⅲ	【→＋強P→強P→強P→↓＋強K】→しゃがみ弱P→【↓＋強K→強P→強P】→ムササビの舞 ダメージ54

読んで差が付くセスの定石特集！

Seth セス

Text:ロケット

当て身技の詳細と使い方

各種当て身投げ系必殺技の性能は下記の通り。どの技も、飛び道具判定の技は受け止められないので注意。

●膊崩し（上段シフト）／1～22フレーム間、立ちガード可能技を受け止められる。動作全体は42フレーム。

●胴崩し（中段シフト）／4～35フレーム間、ガード可能な高打点の技を受け止められる。動作全体は57フレーム。

●脚取り／5～25フレーム間、ガード可能な低打点の技を受け止められる。動作全体は62フレーム。

1フレーム目から当て身判定がある膊崩し（上段シフト）はリバーサル用、追撃で大ダメージを与えられる胴崩し（中段シフト）は立ち回り用と使い分け、空振り時はもう一方の技でフォローしていこう。

脚取りは受け止められる技が少なく動作が遅いので、相手の下段技を読んだときのみ使えばOKだ。

さばき後の複合入力

さばき成功後は、→↗＋強P→（↗＋強Pがヒットする前に）↓↘←＋弱K→弱Kと入力しよう。こうすると、相手が何も[illegible]→PⒸ弱弓月が、相手がさばき返しを入力した場合は↗＋強Pの出始めをキャンセルして弱弓月が決まる。どちらも、ヒット後は派生技の弦月→追撃で体力をごっそり奪えるぞ。

…＋強P↓（…P が当たる前に）…＋強K↓↗＋強P連打も有効だ。

連続技を狙いつつも、さばかれキャンセル攻撃を胴崩し（中段シフト）で返せる。

壁を利用して連続技のダメージアップ！

Rock Howard ロック・ハワード

Text:ケンちゃん

壁を絡めた連続技

ロックは壁までの距離を把握することにより、連続技のダメージを伸ばせる。例えばシャインナックルを[illegible]で当てた場合は、しゃがみ弱PⒸ強ライジングタックル～ブレーキング＋αで追撃可能。シャインナックル中にためを作っておき、硬直が解けた瞬間にしゃがみ弱Pをヒットさせるのがコツだ。ただし、完全に壁際でシャインナックルを当てたときは追撃できないので注意。

なお、下記のⅠはあくまでもサンプル。【弱P→弱P→強P→強P】Ⓒシャインナックルなど、壁までの距離によってシャインナックルへつなぐタイミングを切り替えられるようになると、一気に楽しくなるぞ。

シャインナックルをこの距離で当てたと[illegible]…でタメを作りつつ…

しゃがみ弱Pで追撃。狙いやすさはステージによって変わるが、ぜひ修得したい。

連続技	
Ⅰ	（相手壁付近）【弱P→弱P→強P→強P→→＋強P】Ⓒダブル烈風拳・改Ⓒシャインナックル（壁バウンド）→しゃがみ弱PⒸ強ライジングタックル～ブレーキング→レイジングストーム ダメージ69
Ⅱ	（相手壁際）レイジラン・Type「ダンク」or各種クラックカウンター→→＋弱KⒸダブル烈風拳・改Ⓒレイジングストーム（壁バウンド）→しゃがみ強PⒸ強ライジングタックル～ブレーキング→レイジングストーム ダメージ76

より確実に仕留めるために

Lien Neville リアン・ネヴィル

Text:ロケット

壁際での攻め継続

壁際でダウンを奪ったら、相手が地面に落ちた直後にしゃがみ弱Pを出そう。受け身を取られなかった場合は、ダウン追い打ちでしゃがみ弱P→【⬇+弱K→弱K】Ⓒ強シルマ(→吹っ飛ばし攻撃)が決まり、起き攻めに移行可能。受け身でしゃがみ弱Pをかわされても、起き上がりにジャンプ強Pやしゃがみ弱Kを重ねられる。ただし、しゃがみ弱Pでのダウン追い打ちは、舞、アテナ、ユリ、ミニョン、ナガセ、クーラには入らない。

ゼルファファジ空中ヒット後や、イェド・プリ

空中ヒット時のフォロー

【⬇+弱K→弱K】からイェド・プリオルにつなぐときは、イェド・プリオルを「⬅タメ➡+弱P～素早く強P」と入力するクセを着けよう。こうすると、【⬇+弱K→弱K】の1発目が空中ヒットした際、自動的に【⬇+弱K→弱K→強P】まで出てくれるので、2発目(空振り)で止めた場合よりも反撃をくらいにくくなるのだ。

……Ⓒ……最後まで入れ込もう。

安易な跳び込みを許すな!

Luise Meyrink ルイーゼ・マイリンク

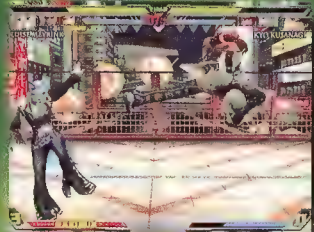
Text:ロケット

防御面を強化しよう

Ⅰは、パワーゲージに関係無く狙える空対空からの連続技。ジャンプ強P空振り時にダッシュが暴発するのを防ぐため、天使のアド・リブは着地際に➡➡⬈と入力するといい。

パワーゲージが3本以上ある状態なら、発生が非常に早い弱空中別離のオーバチュアを対空に使おう。この技は⬇⬋⬅⬉⬇⬊➡⬈+弱Kと入力することで、ジャンプの予備動作をキャンセルして出せるので、地上技のような感覚で使っていける。また、硬直の後半を各種天使のアド・リブでキャンセルでき、当たり方によっては追撃可能。空振り時も、後方に下がれば反撃を受けにくいぞ。

空中別離のオーバチュアは⑨(ナチュラル)後

連続技

Ⅰ (相手空中)ジャンプ強P(受け身可能)Ⓒ(着地際に)天使のアド・リブ(前方)→ジャンプ弱P→しゃがみ強PⒸ[強胡蝶のレクイエム]or[弱忘却のカルテットⓈ希望のファンファーレ]　ダメージ25or52

Ⅱ (相手壁際)昇りジャンプ弱KⒸ天羽のワルツ(壁バウンド×2)Ⓒ天使のアド・リブ(前方)→ジャンプ強K→弱胡蝶のレクイエムor希望のファンファーレ　ダメージ31or45

Ⅲ 昇り小ジャンプ弱KⒸ天羽のワルツⒸ天使のアド・リブ(前方)×2→空中吹っ飛ばし攻撃(壁バウンド)→ダッシュ昇りジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃(壁バウンド)→しゃがみ強PⒸ強胡蝶のレクイエムⓈ弱別離のオーバチュア　ダメージ103

CODE:ティンクルの当て方がカギ

Nagase ナガセ(流星)

Text:KYO

壁際限定の連続技

下記連続技のコツは、強シューティングスターとCODE:ティンクル(移動部分)を最速で出し、CODE:ティンクルの蹴り部分を着地寸前で当てること。低いほど追撃が決まりやすくなるぞ。高めでヒットした場合は、ミラージュアサルトで追撃しよう。

壁際では、【弱K→弱K→強K】の2発目で壁よろけを誘発するため、相手がしゃがみ状態でも空振りしない。跳び込みからはⅡを狙えるので、壁際では立ち弱Kをメインに狙おう。

CODE:ティンクルの移動まで……るだけ引き付けて当てよう。

強エリアルスパイラルは、技……

連続技

Ⅰ [弱K→弱K→強K→⬇+弱P弱K同時押し→強K→強K→強K]Ⓒ強シューティングスター～CODE:ティンクル→[➡➡+弱K→⬇+弱P弱K同時押し→強K→強K→強K]Ⓒ強エリアルスパイラル　ダメージ69(60+10)

Ⅱ [ジャンプ強K→[弱K→弱K→強K→⬇+弱P弱K同時押し→強K→強K→強K]] or [➡+弱P→➡+弱P→➡+弱P→強K→⬇+弱P弱K同時押し→強K→強K→強K]] Ⓒ強シューティングスター～CODE:ティンクル→[➡➡+弱K→強K]Ⓒ強エリアルスパイラル　ダメージ72(63+10)

Ⅲ [弱P→弱P→弱P→強P→弱K→⬇+弱P弱K同時押し→強K→強K→強K]Ⓒ強シューティングスター～CODE:ティンクル→立ち強KⒸ強エリアルスパイラル　ダメージ61(57+10)

※すべて相手壁付近限定。カッコ内のダメージ数値は、相手が壁に密着している場合のもの。Ⅱはジャンプ強K始動時のダメージ(➡+弱P始動時はダメージ69)。

状況&キャラ限定の連続技を習得せよ!

Billy Kane ビリー・カーン

Text:ロケット

➡+強Pで火力アップ

Ⅰの強襲飛翔棍は、強Pの3段目が当たった後、一瞬だけ遅らせて出すと下り部分まで当てられる。中ジャンプ以降は、壁が画面内に見えているとき限定だ。➡+強P後は、相手の裏に回った場合は下記の追撃を、裏に回らなかった場合は【弱P→強P】Ⓒ雀落としを決めよう。

Ⅱは、チェ・リム、レオナ、リアン、ルイーゼ以外の女性キャラには➡+強Pを1回省略。リョウ、ビリー、Mr.カラテには2回目の➡+強P後、舞には1回目の➡+強P後に相手の裏に回るので、そこからⅠのしゃがみ強P以降で追撃しよう。ジヴァートマに対しては、➡+強P後をしゃがみ強PⒸ雀落としとしよう。

Ⅲはマキシマ(壁際限定)、リアン、ミニョン、デューク(壁際限定)、ジヴァートマ、ニノンのしゃがみ状態に決まる高威力連続技。ゲージを節約したければ、➡+強P×8→⬅+強P(4段目)Ⓒ雀落としで締めよう。

連続技

Ⅰ [弱P→強P]Ⓒ強襲飛翔棍→中ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃(壁バウンド)→➡+強P→しゃがみ強PⒸ強襲飛翔棍→(中ジャンプの着地際に)ジャンプ強P→昇り小ジャンプ強P　ダメージ80

Ⅱ (相手壁際)[P投げ→⬇+強P]→➡+強P→一瞬待って➡+強P→[弱P(壁バウンド)→強P]→[弱P(壁バウンド)→強P]Ⓒ[雀落とし]or[紅蓮殺棍]or[旋風棍Ⓢ紅蓮殺棍]　ダメージ66or84or100

Ⅲ (相手壁際)➡+強P×6→⬅+強P(4段目、壁バウンド)Ⓒ雀落とし(壁バウンド)Ⓢ紅蓮華殺棍or大旋風　ダメージ165+10or174+10

防御手段から連続技で大ダメージ！

Kula Diamond クーラ・ダイアモンド

Text:ハメコ。

対空と反撃技の使い分け

相手の跳び込みを迎撃する際は、発生直後まで無敵時間が続く弱クロウバイツが信頼できる。ただし、しっかり引き付けて出さないと相打ちになりやすいのが難点だ。そこで、発生が早く上方向に強いしゃがみ強Pも取り入れたい。早めに出せばよほど下方向に強い跳び込みでない限り迎撃できる上、空中ヒット時にⓒ強クロウバイツ～追加エアスピンで追撃できるのが利点だ。

また、➡+強Pと立ち弱Kはクーラの地上技の中で[illegible]ので、反撃技として役立つ。前者はリーチが短い分、高威力の連続技を決めることができ、後者はリーチに優れているのが特徴。ガード後の間合いに応じて使い分けるのが理想だ。

下記連続技の補足だが、Ⅰはゲージが2本必要となる。ゲージが無い状況では、強ダイアモンドブレスからの追撃をしゃがみ弱Kⓒ強クロウバイツ～追加エアスピンに切り替えよう（ダメージ49）。Ⅱは、弱レイ・スピン、シットの両方を遅らせて出す必要がある。なお、最後のダイアモンドエッジを決めなかった場合のダメージは45だ。

連続技

Ⅰ【➡+強P→強P→⬇+強K】ⓒ強ダイアモンドブレス→強クロウバイツ～追加エアスピンⓢダイアモンドエッジ　ダメージ74

Ⅱ【弱K→弱K】→弱レイ・スピン～シットⓒ強クロウバイツ～追加エアスピンⓢダイアモンドエッジ　ダメージ72

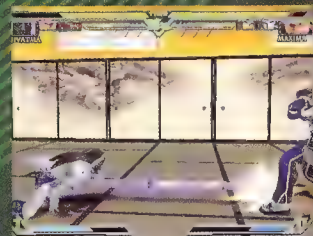
蓮華を組み込んでダメージアップ！

Jivatma ジヴァートマ

Text:KYO

蓮華の性能を知る

蓮華は、連続技中に2技扱いとなる下段技。相手を浮かせられる上、1回目の追撃のみダウン追い打ちの補正を受けない。ダウン中の相手はつかめないが、連続技の技数制限を迎えたとき（10技目 or ダウン追い打ちで5技目）は、ダウン中の相手でもつかめる。さらに、技数制限を超えていても技後に1回のみ追撃が可能だ。

Ⅰ～Ⅲの【業華振転中に強K→⬅+弱K】の2発目は、蓮華のみでキャンセルできる。相手が落下し始めたら蓮華を入力し、空中の相手に決めること。Ⅰの中ジャンプ強Pは、ダウン中の相手にヒットさせる。Ⅱのダッシュは最速で出し、できるだけ間合いを詰めよう。なお、最後の蓮華後の追撃は神愚羅や曼荼羅でも決まるほか、素早く業華振転に移行すれば蓮華を決めることも可能だ。

蓮華はリーチが長いので、奇襲としても使える。1発目で蓮華をヒットさせたときは、中ジャンプ強PからⅠと同様の追撃を決めよう。

連続技

Ⅰ【業華振転中に強K→⬅+弱K】ⓒ蓮華→中ジャンプ強P→【⬅+弱K→強K】→（業華振転へ移行）→【業華振転中に強K→⬅+弱K】ⓒ蓮華→闇の爪　ダメージ89

Ⅱ【⬅+弱K→強K】→（業華振転へ移行）→【業華振転中に強K→⬅+弱K】ⓒ蓮華→ダッシュ【⬅+弱K→強K】→（業華振転へ移行）→業華振転中に強Kⓒ蓮華→闇の爪　ダメージ91

Ⅲ ⬉+強K→【⬅+弱K→強K】→（業華振転へ移行）→【業華振転中に強K→⬅+弱K】ⓒ蓮華→闇の爪　ダメージ64

覇気脚キャンセルで接近戦を強化！

Kim キム

Text:KYO

覇気脚キャンセルとは？

強覇気脚→鳳凰脚は、スーパーキャンセルのみで出すことが可能だが、スーパーキャンセルができない[illegible]（ゲージ2本未満）で鳳凰脚を入力すると、強覇気脚の硬直時間が短縮される（以下、覇気脚キャンセル）。

[illegible]キャンセルは、強覇気脚が当たった瞬間に鳳凰脚のコマンドを完成させるのがポイント。覇気脚キャンセル後はガードされても有利なので、下記の連続技を狙えるほか、接近戦での固めを強化できるぞ。

Ⅰは、立ち状態の相手に狙える連続技。立ち弱Kは立ち弱Pに比べて若干発生が遅いので、素早くつなごう。Ⅱは、しゃがみ状態の相手に狙える連続技。覇気脚キャンセル後は[illegible]してから【弱P→弱P】とつなぐこと。Ⅲは、壁際限定の連続技だ。

【弱P→弱P】ⓒ強覇気脚は、素早く入力しないとつながらない。覇気脚キャンセルまで一つのコマンドと考えて、一気に入力しよう。

連続技

※すべて【弱P→弱P】ⓒ強覇気脚～覇気脚キャンセル始動

Ⅰ（相手立ち状態）【弱K→強K→⬈+強K】→【➡+強P→⬈+強P】→（着地後硬直をキャンセルして）灼火襲（5段目）ⓢ鳳凰脚　ダメージ79

Ⅱ（相手しゃがみ状態）ダッシュ【弱P→弱P】ⓒ強覇気脚～覇気脚キャンセル→ダッシュ【弱P→弱P】ⓒ弱覇気脚～鳳凰脚　ダメージ74

Ⅲ（相手壁際）【弱P→弱P→弱K→強P】→しゃがみ弱Kⓒ強飛燕斬～天昇斬　ダメージ48+10

「MI2」世界チャンプPRESENTS！

MIA ステップアップ講座

第4回：ファーストアタック

編集部員A　ねぇ、チャンプ、ちょっといいっスか？　何か、対戦してると相手の方がパワーゲージを多く持っている気がするんですが……。

ケンちゃん　それは多分、ファーストアタックを取れていないのが原因だな。そのラウンドで両者通じて最初に攻撃をヒットさせるとファーストアタックとなり、ボーナスでパワーゲージ1本をゲットできるんだ！

編集部員A　マジっスか!?　そ、それは絶対に取りたいッスね！

ケンちゃん　ラウンド開始直後にレバー上で発生が早いジャンプ攻撃のボタンを連打して、最速ジャンプ攻撃を狙うのが手っ取り早いぞ。

編集部員A　おおっ、確かに取れた。これは必須テクニックですな！

単純だが深い駆け引きが！

本作は地上攻撃よりジャンプ攻撃の方が発生が早い傾向にあるため、ファーストアタックを狙う場合は最速ジャンプ攻撃を使うのが基本。ただし、これだけではさばき（上段）や対空技で対処されてしまう。特に2ラウンド目以降は開始前から自由に位置取りができるので、よりファーストアタックの奪い合いが激化するはず。

ジャンプ攻撃の発生が遅いキャラなどで駆け引きに持ち込みたくない場合は、大ジャンプで逃げるといい。

開始直後にスキの小さい超必殺技をぶっ放すのもアリ。決まれば消費したゲージを1本分回収できる！

兄さんには無いテクニック

Lilly Kane リリィ・カーン

Text:ロケット

すすはらい着地キャンセル

すすはらいの着地4～5フレーム前に弱Por強Pを押すと、着地の硬直をキャンセルして一部の通常技を出せる（レバー方向で立ち、しゃがみ、ジャンプ攻撃を使い分け可能）。さらにこの通常技の1フレーム目は、吹っ飛ばし攻撃をはじめ同時押し入力の行動or超必殺技でキャンセル可能だ。

同時押し入力の行動を出す場合は、まず同時押しするボタンのどちらかで通常技を出し、直後にもう一方のボタンを押せばOK。例えば空中吹っ飛ばし攻撃なら、レバーを上に入れっぱなしにしながら強Pを押し、直後に強Kを入力すれば出せるぞ。

…入力タイミングは一定だ

それでは実戦投入！

ステージ中央ですすはらいを決めた後の連続技は、主に「着地キャンセル空中吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド）→ダッシュ→+弱Kⓒ必殺技」と、「着地キャンセル立ち強P（1段目）ⓒ兄さんと一緒！物干し中段打ち」の二つ。前者は京、リョウ、庵、キム、半蔵、京CLASSIC、Mr.カラテ、ハイエナ、女性キャラ（ジェニー以外）限定だが、威力は高め。空中吹っ飛ばし攻撃後、直接すすはらいが届く距離なら、すすはらい→着地キャンセルしゃがみ強Pⓒ猛威冷風棍で追撃可能だ。後者は、前者の非対応キャラ（ジェニー以外）にも決まるものだ。

…ので、その後の展開もいい

…速でレイジングストームからレイジング…

火力と安定度の大幅アップを目指せ！

Nightmare Geese ナイトメアギース

Text:ケンちゃん

連続技解説

Ⅰは相手の立ちしゃがみを問わず、レイジングストームにつながる連続技。↓↘→+弱Pで烈風拳、続けて→↘↓↙←↙+Pでレイジングストームを出すと成功させやすい。Ⅱは、跳び込み後やさばき成功後に狙う。ゲージが1本のときは、【弱K→↘+強P→↘+強P】ⓒレイジングストームにしよう。Ⅲはゲージが3本のときに使う下段始動の連続技で、相手が立ち状態限定。Ⅳは壁際で立ち弱Pを当てたときの連続技。ゲージが2本あるときは、最後の【弱P→弱P】からⓒダブル烈風拳ⓢレイジングストームとつなごう。Ⅴは、邪影拳で若干遠めから壁バウンドさせたときに狙う。1回目のレイジングストーム後に最速でレイジングストームを出せれば、ダメージ補正（60%）が継続され、大ダメージを与えられる。

連続技

Ⅰ	【弱P→弱P→強P→強P→→+強P】ⓒ［烈風拳ⓢレイジングストーム］or［ダブル烈風拳ⓢデッドリーレイブ］　ダメージ61or93
Ⅱ	【弱K→↘+強P】ⓒデッドリーレイブ　ダメージ86
Ⅲ	（相手立ち状態）【→+弱K→強P】ⓒデッドリーレイブ　ダメージ90
Ⅳ	（相手壁際）｛【弱P→弱P→強P】（壁よろけ）｝×2→【弱P→弱P→強P】ⓒレイジングストーム　ダメージ51+10
Ⅴ	ジャンプ強K→【弱K→強K】ⓒ弱邪影拳（壁バウンド）ⓢレイジングストーム→レイジングストーム　ダメージ106

空キャンセルを活用しよう！

Ninon Beart ニノン・ベアール

Text:ハメコ。

壁際での連続技

相手を壁際に追い詰めた状況では、【↓+強K→強K（壁バウンド）】ⓒ強アラディアの吐息（壁バウンド）→立ち強Pⓒ弱アラディアの吐息が決まる（ダメージ39）。相手の裏に回るように立ち強Pを当てて、弱アラディアの吐息のコマンドを逆に入力するのがポイントだ。各種中段と使い分け、相手のガードを崩すべし。

…る相手に立ち強P…

さらに弱アラディアの吐息で追撃。相手の裏に回ったためコマンドは逆になるぞ

さばき成功後の→+弱K

さばき成功後に【→+弱K（→サラマンデルの抱擁）→↓+強K】と入力すれば、相手が何もしなかった場合は【→+弱K→↓+強K】が決まり、さばき返しをした場合は→+弱Kを空キャンセルしてサラマンデルの抱擁が決まる。サラマンデルの抱擁を弱ウォーターシールドに切り替えれば、ミニョンでも使用可能だ。

…+弱Kが役に立つ。

…の抱擁を入…

ガード不能技で崩せ！

Mr.Karate 二代目Mr.KARATE

Text:OYZ

→→+弱Pを活用せよ！

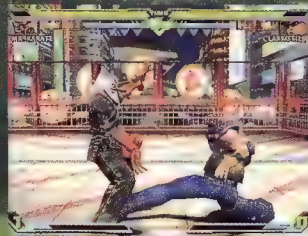
特殊技の→→+弱Pは、ガード不能の打撃技。動作途中にヒザから上半身にかけてガードポイントがあるため、打撃技で割り込まれてもつぶされにくい。前転などに弱いが、不慣れな相手には回避されにくいぞ。

同性能の技に派生するスタイリッシュアートが多いのも特徴。オススメは、初段の発生が早い【弱P→弱P→弱P→弱P】、早いタイミング（2発目）で移行する【強P→弱P】、中段始動の【→+弱P→弱P→弱P】だ。

壁付近なら、ヒット後に追撃が可能。壁との距離が1キャラ分以下ならⅠorⅡ。ギリギリ壁バウンドする距離ならⅢ。Ⅳは壁バウンドさえ発生すればどの間合いでも可能なので、ゲージがあるときに狙おう。

…ド不能の→→+弱P。ヒザから上にガード…

連続技

※すべて相手壁際

Ⅰ	→→+弱Pⓒ強暫烈拳→強ビルトアッパー　ダメージ37
Ⅱ	→→+弱PⓒLv2orLv3虎仙蹴　ダメージ32or42
Ⅲ	→→+弱Pⓒ強飛燕疾風脚　ダメージ29
Ⅳ	→→+弱Pⓒ皆伝奥義 龍虎乱舞　ダメージ49
Ⅴ	ジャンプ強K→しゃがみ強Pⓒ強飛燕疾風脚→強暫烈拳→ビルトアッパー×2　ダメージ68

ワンポイント対戦攻略 Maxima マキシマ

Text:ハメコ

相手が立ち状態なら、のけぞりの長い通常技からキャンセルで強マキシマ・リフトがつながる。Ⅰは、反撃やめくりジャンプ強Pから狙おう。Ⅱは壁よろけで相手が立ち状態となるため、相手しゃがみ状態始動でも決められる。ダッシュで相手の裏に回った後は、Ⅰと同様に追撃しよう。

連続技

Ⅰ (相手立ち状態)【弱P→弱P→強P】Ⓒ▶強マキシマ・マリフト→【⬇+弱K→⬇+弱K→⬇+強K】Ⓒ▶モンゴリアン～トランプル→ブリッツキャノン　ダメージ67

Ⅱ (相手壁際)【⬇+弱K→⬇+弱K(壁よろけ)】Ⓒ▶強マキシマ・リフト(～ダッシュで裏に回る)→【⬇+弱K→⬇+弱K→⬇+強K】Ⓒ▶モンゴリアン～トランプル→ブリッツキャノン　ダメージ54+5

ワンポイント対戦攻略 Ralf Jones ラルフ・ジョーンズ

Text:がーくん

空中吹っ飛ばし攻撃は横にリーチが長く、特に空対空として優秀。高い位置でヒットさせた後は、【ダッシュ中に⬈+強P】で追撃できるぞ。追撃として間に合わなくても、相手が受け身を失敗すればヒットする上、受け身を取られても反撃されないので、毎回出してOKだ。【ダッシュ中に⬈+強P】後は、Ⓒギャラクティカファントムを入れ込んでおくのが最も効率がいいぞ。なお、ダッシュ後に空中吹っ飛ばし攻撃を出す場合、ジャンプ予備動作中にボタンを押すと➡➡+強Kが暴発するので注意。

空中吹っ飛ばし攻撃をこれくらいの高さで当てたら、[ダッシュ中に⬈+強P]

高さが合っていれば地上ギリギリで拾える。受け身ミスにも当たるので出し得だ

【ダッシュ中に⬈+強P】のキャンセル可能時間は短い。追撃まで入れ込んでおこう

ワンポイント対戦攻略 Clark Still クラーク・スティル

Text:OYZ

Ⅰは、攻撃発生の早い立ち弱P始動の連続技。立ち状態限定なので、反撃時や壁よろけを誘発する壁際で狙おう。[illegible]スーパーアルゼンチンバックブリーカーを投げっぱなしの方にするといい。

Ⅱは、その投げっぱなしスーパーアルゼンチンバックブリーカーからの追撃。難度は高いが、大ダメージを与えられる。右サイドステップ攻撃は早めに出し、Ⓒ▶ガトリングアタック・ファーストは最速を意識しよう。スピニングパワーボムはスーパーキャンセルを使わなくても決まるぞ。

連続技

Ⅰ (相手立ち状態)【弱P→強P→強P】Ⓒ▶スーパーアルゼンチンバックブリーカー～フラッシングエルボー～プルアウト・B～ネックブリーカー　ダメージ52

Ⅱ (相手中央)投げっぱなしスーパーアルゼンチンバックブリーカー→右サイドステップ攻撃(強K)Ⓒ▶ガトリングアタック・ファースト～ガトリングアタック・セカンドフェイク→ガトリングアタック・ファースト～弱ガトリングアタック・セカンドⓈ▶スピニングパワーボム　ダメージ75

ワンポイント対戦攻略 Athena Asamiya 麻宮アテナ

Text:OYZ

Ⅰは、空中で⬇+弱Kでめくった後の連続技。弱フェニックスアローを早めに出すと、強サイコソードが間に合いやすい。最後の空中シャイニングクリスタルビットは、ゲージ状況によって狙うといい。

Ⅱの【➡+弱P→弱P→強P】は、ガードされてもアテナ側が有利。最後の空中吹っ飛ばし攻撃は、一部のキャラのみダッシュ【➡+弱P→⬈+弱K(空振り)→強K→⬆+強K】でもOK。

Ⅲは中段始動で、壁との距離が1～2キャラ分あっても可能。ゲージを3本消費する分、威力は高めだ。

連続技

Ⅰ 空中で⬇+弱K(めくり)→弱フェニックスアロー→強サイコソードⓈ▶空中シャイニングクリスタルビット　ダメージ51

Ⅱ 【➡+弱P→弱P→強P】→【➡+弱P→⬈+弱K(空振り)→強K→⬆+強K】Ⓒ▶弱サイコシュート→ダッシュジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃　ダメージ50

Ⅲ (相手壁際)ジャンプ強KⒸ▶強フェニックスアローⓈ▶ガーディアンクリスタル(※2ヒット)→しゃがむ(※1ヒット)→空中投げ(※1ヒット)→ダッシュ(※1ヒット)→空中投げ(※1ヒット)→しゃがみ強PⒸ▶強サイコソード　※はガーディアンクリスタルのヒット数、ダメージ67

ワンポイント対戦攻略 Yuri Sakazaki ユリ・サカザキ

Text:OYZ

Ⅰは壁付近限定の連続技。壁バウンドで戻ってきた相手に、飛燕鳳凰脚or天翔覇王翔吼拳が決まる。

Ⅱは前号で紹介した基本連続技より難度が高い分、ダメージが大きい。始動は【➡+強P→弱K→強P】や【⬈+弱K→➡+弱P→⬆+強K】でも可能だ。コツは、強空牙を最速のキャンセル、続く裏空牙も早めに出し、高い位置でヒットさせることだ。

Ⅲは、ダウン追い打ちで⬈+弱Kが間に合う下記の5キャラ限定。途中からヒットした場合も狙いやすい上、ダメージがかなり大きい。

連続技

Ⅰ (相手壁付近)【➡+弱K→⬇+強K】Ⓒ▶[飛燕鳳凰脚]or[天翔覇王翔吼拳]　ダメージ47or54

Ⅱ 【➡+弱P→⬈+強K】{Ⓒ▶強空牙～裏空牙→➡⬅+強P(少しためる)}×2Ⓒ▶強砕破Ⓢ▶[飛燕鳳凰脚]or[天翔覇王翔吼拳]　ダメージ81or91

Ⅲ (相手立ち状態、マリー、シャオロン、リチャード、フィオ、ジェニー限定)【➡+弱K→➡+弱K→⬇+強K】→【⬈+弱K→➡+弱P→⬆+強K】Ⓒ▶強砕破Ⓢ▶[飛燕鳳凰脚]or[天翔覇王翔吼拳]　ダメージ79or89

ワンポイント対戦攻略 Iori Yagami 八神庵

Text:がーくん

禍風中のみ出せる超必殺技の焔騒は、連続技に組み込んでもダメージが一定という特殊な性質を持つ。地上の相手のみつかめるコマンド投げなので、禍風の衝撃波部分(相手を強制的に地上やられにする)を当てた後のみ、連続技としてつなげられる。

Ⅰの吹っ飛ばし攻撃Ⓒ▶強爪櫛は、マキシマ、デューク、ルイーゼ、ナガセ、クーラ、ジヴァートマ、半蔵、ジェニーには入らない。Ⅲは、中央から壁に到達したときの連続技。ある程度壁に近いときは、吹っ飛ばし攻撃Ⓒ▶禍風に切り替えよう。

連続技

Ⅰ 屑風→【強K→強P→強K】→吹っ飛ばし攻撃Ⓒ▶強爪櫛→ダッシュ禍風Ⓒ▶小ジャンプ強PⒸ▶ジャンプ強K→黄泉払いⒸ▶焔騒　ダメージ119

Ⅱ (相手壁際)【弱K→強K】Ⓒ▶弱琴月 陰(壁バウンド)→禍風Ⓒ▶黄泉払い×5Ⓒ▶焔騒　ダメージ99+5

Ⅲ 【弱K→強K】Ⓒ▶弱琴月 陰→葵花(強・弱・強)→空中吹っ飛ばし攻撃(壁バウンド)→➡➡+強P(当たる前にキャンセル)Ⓒ▶禍風Ⓒ▶黄泉払いⒸ▶焔騒　ダメージ113

ワンポイント対戦攻略 Leona レオナ

Text:ロケット

Ⅰ、Ⅱ共に弱ムーンスラッシャーは最速で出さず、一瞬だけ遅らせるのがポイント。また、強リボルスパークは威力こそ大きいものの発生は遅い。弱ムーンスラッシャーからつなぐ場合は、↓タメ↗↖+弱P→↙↓↘→+強Kと先行入力して出そう。Ⅱでゲージが足りないときはしゃがみ弱Kを省き、強リボルスパーク後に昇り小ジャンプ強PⒸXキャリバーで追撃すればOKだ。

Ⅲは立ち回りから狙うもの。→+弱KⒸ弱グレイトフルデッドは、素早いコマンド入力が必要だ。

連続技

Ⅰ 【↖+強K→↓+強K】→しゃがみ弱K→しゃがみ弱K→しゃがみ強PⒸ弱ムーンスラッシャーⓈ弱グレイトフルデッドor強リボルスパーク　ダメージ65or79

Ⅱ (相手壁際)【強P→↓+弱K→↓+弱K】→しゃがみ弱K→しゃがみ強PⒸ弱ムーンスラッシャー(壁バウンド)Ⓢ強リボルスパーク(壁バウンド)→弱グレイトフルデッド　ダメージ107+10

Ⅲ イヤリング爆弾・1→ダッシュ→+弱KⒸ弱グレイトフルデッド　ダメージ58

ワンポイント対戦攻略 Alba Meira アルバ・メイラ

Text:ゲンちゃん

今月は、壁際でゲージを2～5本使ったオススメ連続技を紹介。

ⅠとⅡの覇王雷光拳後は強Pを連打し、2発目が当たった瞬間に弱六極連弾へ。Ⅲ、ⅣのⓈ覇王雷光拳→超必殺技部分は、最初の覇王雷光拳中にコマンドを先行入力しておき、続く超必殺技を最速で出すのがポイント。成功すると、2回目の超必殺技にスーパーキャンセルのダメージ補正(60%)が継続されるので、ダメージが大幅にアップするぞ。

連続技

Ⅰ (相手壁際)【弱K→弱K→強K→弱K】Ⓒ覇王雷光拳→【強P→強P】Ⓒ弱六極連弾　ダメージ66+10

Ⅱ (相手壁際)【弱K→弱K→強K→弱K】or【↓+弱K→↓+弱K】Ⓒ弱六極連弾Ⓢ覇王雷光拳→【強P→強P】Ⓒ弱六極連弾　ダメージ87+10or79+10

Ⅲ (相手壁際)【弱K→弱K→強K→弱K】or【↓+弱K→↓+弱K】Ⓒ弱六極連弾Ⓢ覇王雷光拳→開門雷神拳　ダメージ103+10or94+10

Ⅳ (相手壁際)【弱K→弱K→強K→弱K】or【↓+弱K→↓+弱K】Ⓒ弱六極連弾Ⓢ覇王雷光拳→覇王雷光拳→【強P→強P】Ⓒ弱六極連弾　ダメージ126+10or118+10

ワンポイント対戦攻略 Soiree Meira ソワレ・メイラ

Text:ゲンちゃん

相手の攻撃をさばいた後は、ステージ中央では連続技ⅠとⅡ、壁際では連続技ⅢとⅣで二択を迫る。Ⅰは弱シュラオ・ヘランシュライヒェン後、高い位置で壁バウンドする状況がある。その場合はしゃがみ強Kで追撃してから、各種超必殺技を決めよう。

[illegible]な二択で大ダメージを[illegible]

連続技

Ⅰ 【↖+強K→強K】Ⓒエーアスト～ツヴァイテンス～ドリッテンス・フアレン→【↖+強K→強K】Ⓒ弱シュラオ・ヘランシュライヒェンⓈライデンシャフト・ゼーレ　ダメージ95

Ⅱ 【P投げ→↖↖+強K】→【しゃがみ強PⒸ弱ザルト】or【ライデンシャフト・ゼーレ】or【ダブルウェンズデイ】　ダメージ32or59or77

Ⅲ (相手壁際)【↓+強K→↓+強K→↓+強K】Ⓒビッグウェンズデイ→強ザルト→弱ザルト　ダメージ65

Ⅳ (相手壁際)【P投げ→→→+強K】→強ザルト　ダメージ30

ワンポイント対戦攻略 Mignon Beart ミニョン・ベアール

Text:ハメユ

強デフロレイションは中段かつガードされても若干有利なので、近距離での攻めに組み込むと有効。ガード後は発生の早い立ち弱Pに連係させて暴れをつぶすほか、投げでガードを崩したり、空中吹っ飛ばしでジャンプ防止を兼ねつつ攻め込むといい。

強デフロレイションヒット時は、吹っ飛ばし攻撃Ⓒマジカルヒーリングや、空中吹っ飛ばし～キトゥンスタイル～キトゥンスタイル中【強P→強P→強P】で各種ゲージを稼ぐほか、ダッシュからメテオストライクを決めて大ダメージを与えよう。

強デフロレイションヒット後は、[illegible]

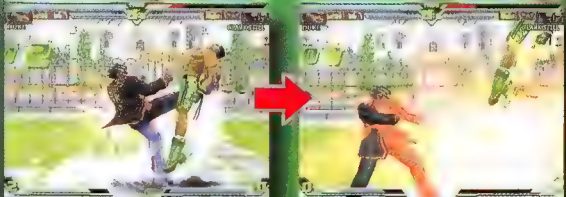
↓↘→でダッシュし、少しだけ距離を稼いでから↓↘→+Pと入力しよう。

うまく相手の下にもぐり込めれば、メテオストライクが[illegible]ヒットしてダメージ[illegible]となる

ワンポイント対戦攻略 Duke デューク

Text:KYO

弱スヴィル・ガンは1段目のみスーパーキャンセルが可能で、「弱スヴィル・ガンⓈスレッジハンマー×2」といった連続技を狙える。1回目のスレッジハンマーは、弱スヴィル・ガンを出してから入力するのは難しいので、↓↙←↓↙←+弱Kで弱スヴィル・ガンを出し、続けて↓↘→+Pでスレッジハンマーを出すといい。

前述の連続技ができると、反撃や連続技に弱スヴィル・ガンを使ったときにダメージアップを図れる。また、弱スヴィル・ガンは発生が非常に早いので、しゃがみ弱Pやジャンプ強Kなどから、ヒット確認してつなげられることも覚えておこう。

しゃがみ弱P中に[illegible]つつ↓↙[illegible]ヒット[illegible]のみ弱K[illegible]弱スヴィル・ガンから[illegible]レッジハンマーまで決めよう。

ワンポイント対戦攻略 Hanzo Hattori 服部 半蔵

Text:KYO

相手を壁際に追い詰めたら、【弱P→弱P→強P→強P→弱K→↓+弱P弱K同時押し→強K→強K→強K】→(前方ジャンプ)空中吹っ飛ばし攻撃(壁バウンド)→立ち弱Pと決め、相手の着地に合わせてモズ落としと昇り中ジャンプ強K→(着地)モズ落としで二択を迫るのが強力だ。また、直接狙うモズ落としを必滅一閃・モズ落としにすれば、ジャンプと無敵技以外の行動すべてに[illegible]

[illegible]

[illegible]れるので非常に強力だ。

ワンポイント対戦攻略 Richard Myer リチャード・マイヤ

Text:ケンちゃん

今回はワイルドダンス絡みの連続技を紹介していく。I、IIはゲージ3本使用。ワイルドダンスを↓↙←+強K部分で止めた後は、IIなら↓を入力しながら強K、IVなら強P強K同時押しを連打しよう。IIIは、ゲージを5本使用する大ダメージ連続技だ。

ワイル[illegible]あるので、ぶっ放してもOK!

連続技

I　立ち強K©強ローリング・トマホーク〜スパローイーグル　ダメージ45
II　立ち強Kor立ち強P©ワイルドダンス(11ヒット目)→[↓+強K→↓+強K(空振り)→↓+強K]©強パオパオシャワー　ダメージ129or123
III　立ち強Kor立ち強P©ワイルドダンス(11ヒット目)→ヴァイオレントエレファント　ダメージ151or145
IV　(相手壁付近)立ち強Kor立ち強P©ワイルドダンス(11ヒット目)→吹っ飛ばし攻撃©強ローリングトマホーク〜スカッドウルフ　ダメージ122or116

ワンポイント対戦攻略 Fio フィオ(フィオリーナ・ジェルミ)

Text:ロケッ

強グレネード・タイプAとファイアボム・タイプAは、「↓↙←↖〜3フレーム以内にボタン」という入力法で出すと、動作後半の宙返り部分がカットされ、スキが大幅に小さくなる。

この入力法で出した弱ファイアボム・タイプAは、目の前に炎が広がるため、めくり以外の飛び込みをほぼ無力化できる。後ろに下がりつつこの技を出すだけでも、けん制効果は十分。主力技として使っていこう。

一方、強グレネード・タイプAはガード時に爆弾が残るため、壁際での攻めで活躍する。強ファイアボム・タイプAは、こちらから攻め込む際の盾として使うといい。

弱ファイアボム・タイプAは飛び込みに強い。ジャンプ攻撃と相打ちになった場合は、すかさず前方中ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃で追撃しよう。

ワンポイント対戦攻略 B.Jenet B・ジェニー(ジェニー・バーン)

Text:か〜く/

Iは、ハリア・ビーの着地硬直を超必殺技でキャンセルできることを利用した連続技。基本的にステージ中央用だが、ゲージが1本しか無い場合は壁際でも役立つ。

IIは、壁際で中下段の二択から決める連続技。小ジャンプ強Kで壁よろけを誘発した場合、身長が低い女性キャラには強ハリア・ビーの追加入力を少し遅らせ、攻撃部分を低めに出す必要がある。また、小ジャンプ弱K©強ハリア・ビーは最速のキャンセルで出し、攻撃部分は入力を遅らせて地面ギリギリで当てよう。

連続技

I　小ジャンプ強K©強ハリア・ビー(3段目)→(着地)©メニメニトーピードゥ　ダメージ60
II　(相手壁際)[小ジャンプ強K©強ハリア・ビー(3段目)]or[(↓+弱K→強P]©弱ディ・ハインド(2段目)]Ⓢエンジェルハート→小ジャンプ弱K(壁バウンド)©強ハリア・ビー(1段目)→小ジャンプ強K(壁バウンド)©強ハリア・ビー(2段目)[→弱ディ・ハインド〜ブレーキング→小ジャンプ強K]or[©オーロラ]　ダメージ97+5or129+5

ワンポイント対戦攻略 Kyo Kusanagi Classic 草薙 京 CLASSIC

Text:ケンちゃん

今月は壁際での連続技を特集。IIは2回目の琴月 陽までは最速でつなぎ、3回目は相手が接地する寸前に決めるのがコツ。成功すると相手が壁の低い位置でバウンドするので、超必殺技で追撃できるようになる。IIIは、しゃがみ強P©琴月 陽部分を最速のキャンセルでつなぐこと。

連続技

I　(相手壁際)[P投げ→強P強K同時押し]©弱琴月 陽(壁バウンド)→しゃがみ強P©弱七拾五式・改(1段止め)→弱琴月 陽　ダメージ39
II　(相手壁際、クーラ、フィオ以外限定)[→+弱K→強K→強P]©弱琴月 陽(壁バウンド)→弱琴月 陽(壁バウンド)→[弱琴月 陽Ⓢ大蛇薙]or[弱琴月 陽Ⓢ百八拾二式]or[しゃがみ強P©弱七拾五式・改(1段止め)→弱琴月 陽]　ダメージ84+10or93+10or57+10
III　(相手壁際)[↓+弱K→↓+弱P]©MAX版大蛇薙〜フェイント©弱七拾五式・改(1段止め)→しゃがみ弱P→しゃがみ強P©弱琴月 陽(壁バウンド)→しゃがみ強P©弱七拾五式・改(1段止め)→弱鬼焼き　ダメージ60

ワンポイント対戦攻略 Hyena ハイエナ

Text:ケンちゃん

投げ後など、グロベリングへ移行する攻撃をヒットさせた後はパワーゲージをためるチャンス。追加弱Pを連発してパワーゲージを増やし、相手が接近してきたら←+弱P弱K同時押しで起き上がろう。

下記の連続技は、相手がしゃがみ状態限定のもの。IIのジャンプ強K©ハイエナ・フライングボディアタックは最速でキャンセルし、着地した瞬間にスーパーキャンセルすること。

グロベリング中は[illegible]が低いため、攻撃をくらいにくいぞ。

連続技

I　(相手しゃがみ状態)[弱P→弱P→強P]©前代未聞のハイエナ祭りっ!→小ジャンプ強K×2→→→+強K→[→→+強K→強K]→空中吹っ飛ばし攻撃　ダメージ68
II　(相手しゃがみ状態)ジャンプ強K→→→+強K→[→→+強K→強K]→中ジャンプ強K©ハイエナ・フライングボディアタックⓈ今世紀最大にして最狂の騙し討ちっ!　ダメージ98

ワンポイント対戦攻略 Blue Mary ブルー・マリー

Text:ケンちゃん

連続技の制限を迎えた後も、M・エスカレーション中の派生技は決めることができる上、ダメージ補正が切れるためM・トリプルエクスタシーにつなぐと大ダメージを与えられる。

具体的には、連続技の10技目orダウン追い打ちの5技目にバーチカルアロー、M・エスカレーション版ストレートスライサー(以下、ストレートスライサー※)、スピンフォールを決めた後、またはバーチカルアローで3回目の壁バウンドを起こした後がチャンス。ゲージが3本以上あるときは、積極的に狙っていこう。

連続技

I　[弱K→強K→↖+強P]©M・エスカレーション→→+弱P→スピンフォール→ストレートスライサー※(壁に到達)→{しゃがみ強P(壁バウンド)©ストレートスライサー※}×2→バーチカルアロー(壁バウンド)〜ダブルスナッチャー〜M・トリプルエクスタシー　ダメージ120
II　M・ヘッドバスター→ジャンプ強P→M・エスカレーション→しゃがみ弱K×3→しゃがみ強P©ストレートスライサー※〜ダブルクラッチ〜M・トリプルエクスタシー　ダメージ103

四カ月にわたる戦いに幕

三国志大戦２　全国大会

覇業への道
～若獅子の覚醒～

三国志大戦 若き獅子の鼓動

全国決勝大会リポート

4月の店舗予選から数えて4カ月にわたって開催された全国大会が終了！　乱世を制したのは大爆進デッキの♪ザビ～♪君主だった！　だが戦いはまだまだ続くぞ！

■稼働日：2007年5月31日（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

Text：fan114、age、カイゼルちくわ

最新攻略記事や過去記事をアルカディアモバイルでチェック！　アルカディアモバイルでは過去の攻略記事と、fan114コラム「三国志大戦満漢全席 おかわり」を公開中です！

去る7月28日、30度を超す気温の中、三国志大戦2全国大会～覇業への道～を観戦するべく、夏の暑さを凌駕する情熱を持った三国志大戦ファンが大田区産業プラザPioに集結!!　朝6時前から並んでいた人もいたらしく、開場までには数百人の行列ができていた。会場の広さはこれまでで最大であるにもかかわらず、超満員に。来場者数は最終的に3000人を超えたとのことで、過去最多来場者数を記録した。

会場内では三国志大戦２グッズや飲食物が販売され、グッズの物販コーナーでは行列ができて大いににぎわっていたぞ。

来場者数3,000人

前大会優勝者である炎帝の両脇には小喬のコスプレをしたモッティ君主と大喬のコスプレをしたシフクノ君主が。

え、炎帝……

一回戦～二回戦

PIMA、荀銀STO、ノイなど前評判の高かったプレイヤーが貫禄の立ち回りで順当に一回戦を突破。注目度の高かったfan114と♪王異♪の対戦は開幕に兵法分のアドバンテージを取れたfan114が勝利。ほかにも孫呉空、HERO、♪ザビ～♪など皇帝経験者たちが一回戦を危なげなく突破した。

そして二回戦に突入すると、いきなりの波乱が。前回の全国大会を制した炎帝YO3がノボノボー@の前に敗退。アドバンテージを取って有利に試合を進めていた炎帝だったが、刹那の勅命で強化した【SR】鄧艾が迎撃されたのをきっかけに崩されてしまった。桃園デッキを選択して大会に望んだオフィス加藤もあんまさ名将に敗退。人気プレイヤー同士の戦いとなったノイ対全武将が○○戦は○○に軍配が上がった。荀銀STOは勝ち上がる上で一つの鬼門である呉単使いとして有名な光嘉との対戦。相手のしたいことをさせずに見事勝利をもぎ取った。♪ザビ～♪はキングギドラ操る悲哀デッキをうまくさばいて勝利。各々が三回戦へと駒を進めた。

三回戦～準々決勝

三回戦、さすがに一、二回戦を突破してきただけあっていずれも注目度の高い試合が多く。全武将が○○対fan114戦では、fan114がほぼ勝利確定という状況までもっていきながらも、八卦二部隊がけよりも先に守成の名君をかけられてしまう。攻城するも、後一歩城ダメージが及ばず全部将が○○の勝利となる。袁6対決となったHERO対♪ザビ～♪戦は、♪ザビ～♪が中盤で奪ったアドバンテージを守りきり、最大の難所を突破。

準々決勝、特に会場の目を釘付けにした試合が荀銀STO対PIMAの一戦。デッキ相性からだれもが危なげなく荀銀STOが勝利する姿を思い浮かべただろう。しかし、呂布ワラを使い続けたPIMAが職人技を見せ、勝利目前まで荀銀STO追い詰める。最後は部隊の出城が遅れて攻城を許してしまい、逆転されてはしまったものの、あのプレイングには賛辞を贈りたい。

職人の意地

バージョンアップ後も呂布ワラを使い続けたPIMA。不利な相手に対して互角以上の立ち回りを見せ会場を魅了した。

準決勝～決勝

ベスト4は大元師、馬龍☆、荀銀STO、♪ザビ～♪の四人。まずは大元師と馬龍☆が対戦。開幕、「挑発」を無駄撃ちしてしまった馬龍☆は不利な状況に陥るも、的を絞らせない立ち回りで大元師をほんろう。【UC】曹皇后に城壁を攻城されるも、最後に【R】姜維の挑発をうまく使って【SR】関羽で城壁の攻城を攻城し、逆転。決勝の舞台へ進んだ。次なる荀銀STO対♪ザビ～♪戦は、まず中盤に♪ザビ～♪が「大兵力の大爆進」からの攻勢で攻城を奪ってリードを取る。攻めなければならない荀銀STOは、完全に守りに入った♪ザビ～♪[illegible]。しかし[illegible]♪ザビ～♪は[illegible]カウンター[illegible]STOの[illegible]させることに成功。[illegible]【C】[illegible]なったSTOに[illegible]べは無く、♪ザビ～♪の落城勝利となった。

馬龍☆対♪ザビ～♪の決勝戦、先に仕掛けたのは♪ザビ～♪。開幕、馬龍☆が柵破壊を兼ねて攻め込むと、これに対して「檄文」で部隊を引き寄せる。「檄文」で拘束している間に♪ザビ～♪は馬龍☆軍をほぼ壊滅させることに成功。無人となった城に攻め込む♪ザビ～♪軍に対し、ここで馬龍☆はたまらず再起の法。士気3で兵法を使わされた馬龍☆は不利な状況に追い詰められることとなる。両軍仕切り直しになり、馬龍☆は士気差を活かしたいものの、審配の「外堀決壊」や【SR】袁紹の「大兵力の大爆進」に対して確実に打ち勝つすべが無い。何よりも♪ザビ～♪軍に兵法が残っていることもあってうかつに攻め込むことができずに、士気差を埋めてしまう。しかし、八卦3体がけ＋2体がけと、巧みな戦術で【SR2】関羽の攻城を入れることに成功した馬龍☆。ここで残りカウントは20を切る。再起の法を使ってカウンターに出る♪ザビ～♪軍だが、先行していた【UC】紀霊が【SR】関羽との一騎討ちで撤退。しかし、構わず「大兵力の大爆進」で最後の攻勢に出る♪ザビ～♪。対する馬龍☆は【R】趙雲に八卦一部隊がけで対抗しようとするも、「檄文」で引き寄せられてしまう。結局、数発の攻城を最後に決め、♪ザビ～♪君主が全国を制した。

優勝は♪ザビ～♪

称号は雷帝！

袁家、乱世を制す!!

大会直後の一問一答

――優勝おめでとうございます。

♪ザビ～♪　ありがとうございます。最高の気分です。

――決勝大会で6戦したうち、優勝を意識したのはどのあたりだったのでしょうか？

♪ザビ～♪　HEROさんに勝ったところです。

――ということは3戦目ですか？　そのあとで全武将が◯つさん、荀銀STOさん、馬龍☆さんという[illegible]との連戦でしたが。

♪ザビ～♪　デッキの相性は良かったので、行けると思いました。

――では一番きつかった戦いは？

♪ザビ～♪　HEROさんですね。

――エリア大会から6枚大爆進デッキで勝ち上がって来られましたが、このデッキを選択したきっかけを教えてください。

♪ザビ～♪　「もんぎゃは団」さんの日記で紹介されているのを見て、強そうだと思ったからです。挑発が好きなので【R】陳琳が入っているのが決め手になりました。

――具体的にはどのようなデッキに有利・不利がつくと考えていますか？

♪ザビ～♪　弓が多いデッキや、「大兵力の大爆進」の武力で押せるデッキには有利ですが、武力で負けてしまう桃園デッキや同系の袁紹軍デッキは苦手です。

――エリア決勝を抜けてから全国決勝大会までに何か特別な練習はしたのでしょうか？

♪ザビ～♪　いいえ。特別なことはせず、普段通りに全国対戦をやり込みました。

――今日一番活躍したカードは何でしょう？

♪ザビ～♪　【SR】袁紹だと思います。

雷帝♪ザビ～♪

徹底して攻め、徹底して守る 雷帝の思考に迫る

——改めまして全国大会優勝おめでとうございます。君主名の由来から聞かせていただけますか？

♪ザビ〜♪　じつはあまり意味はありません（笑）。名前の前後に音符か星を付けたかったので、♪を付けました。

——三国志大戦をはじめたのはいつごろですか？

♪ザビ〜♪　大戦1の中ごろで、許褚彧がはやっていた時代ですね。

——当初、デッキは何を使っていたのでしょうか？また、デッキの移り変わりを教えてください。

♪ザビ〜♪　最初は神速デッキを使っていました。その後は悲哀デッキ、全軍突撃デッキとデッキを変え、大戦2になってからはずっと大徳デッキを使い込みました。バージョンが変わって大徳デッキが厳しくなってからは、今の袁6を使うようになりました。

——ありあけの宴のときには王者の進軍デッキを使っていましたよね？

♪ザビ〜♪　あのときはそうですね。弟の「白銀の火帝」が王者デッキを使っていて、自分も使ってみたら強かったので、王者デッキで臨みました。

——白銀の火帝といえば、全国ランキングでも上位のプレイヤーですね。三国志界最強の兄弟じゃないですか！　そもそも三国志の物語自体はゲームをプレイする前からご存知だったのでしょうか？

♪ザビ〜♪　いえ、全然知りませんでした。

——では、三国志大戦をプレイしようと思ったきっかけは？

♪ザビ〜♪　ゲームセンターにはたまに遊びに行っていたのですが、ふと試しに三国志大戦をプレイしてみたら面白くてハマりました。

——今はどれぐらいのペースで遊んでいますか？

♪ザビ〜♪　週5回ぐらいです。勝てるうちはプレイし続け、連敗したら即帰ります。一度、連敗してムキになってプレイしたらずるずる徳を落としていったことがあるので（笑）。

——よく連絡を取り合ったりしている君主の方はいますか？

♪ザビ〜♪　[illegible]さんとかはたまに連絡を取ります。ほかには[illegible]じ神速の茜さんですね。

——この人と[illegible]のは嫌だという方はいますか？

♪ザビ〜♪　デッキ相性的に苦手な村上ファンドさんや、呂維さんなど、袁6デッキを使っている方ですね。袁6対決が苦手なので（笑）。

——尊敬する君主はいますか？

♪ザビ〜♪　fan114さんや、仁義無き青井さんですね。プレイングが本当にうまいなぁと思います。

——今回♪ザビ〜♪さんは、もんぎゃは団さんの日記を見て袁6を使い始めたとのことですが。

♪ザビ〜♪　はい、そうです。もんぎゃはさんの日記を読んでおもしろそうだなぁと思って使い始めました。ほかにも【R】袁紹の栄光型袁6デッキのことも書かれていたのですが、士気をためるのが好きではないので【SR】袁紹の方を選びました。

——袁6の武将はやはり今のものが最善なのでしょうか？

♪ザビ〜♪　そうですね、やはり使っている限りでは今の武将が最もいいと思います。

——挑発が好きということなんですが、どんなところが強いと思いますか？

♪ザビ〜♪　騎馬単デッキにはそれだけで勝てることもありますし、号令を撃った際に敵を逃がさず引き寄せることができるのでそういう点です。

——今のバージョンは好きですか？

♪ザビ〜♪　正直前のバージョンの方が好きでした。できれば大徳の蜀単デッキで全国大会に臨みたかったのですが、相性が悪いデッキが多い状況になってしまったので……。

——雷帝の称号はどうですか？

♪ザビ〜♪　前回が「炎帝」だったので、ある程度予想はしていました。この間の局地戦の「若獅子」の称号もほしかったです。

——そうなんですか（笑）。これまでに壁を感じたりした時期はありますか？

♪ザビ〜♪　大徳デッキを使っていたときに、どうしても徳29に上がれなくて……。そこが壁でしたね。

——突撃や迎撃などを特別に練習したりすることはありますか？

♪ザビ〜♪　いえ、特別練習するといったことはしません。

——では全国対戦で自然に覚えていくスタイルですね。ちなみに、一騎討ちは得意ですか？

♪ザビ〜♪　いいえ、苦手です（笑）。

——三国志大戦のここを直してほしい、もしくは変えてほしいという点はありますか？

♪ザビ〜♪　「守成の名君」をもう少し弱く調整してほしいです。それと、やっぱりプレイ料金を安くしてほしいです。

——（大会二回戦のキングギドラ［多色悲哀］戦について）デッキ相性的にはどうでしょうか？

♪ザビ〜♪　多色悲哀デッキは攻城を一発取れれば守りきって勝てるんですよね。ただ、相手に【C】陳羣がいて【R】顔良の「先陣の誉れ」などが使えなかったので少しキツかったです。

——悲哀デッキとはどのように戦うのでしょうか？

♪ザビ〜♪　士気が6たまる少し前に、相手が防柵を配置していない方から攻めて、「大兵力の大爆進」で無理矢理リードを奪いにいきます。あとは【C】審配などで守りきるといった感じです。確実につぶせるようなら舞いをつぶしにいきますが、基本的には甄皇后は放置します。

——3回戦のHERO戦はどうだったんでしょうか？

♪ザビ〜♪　袁対決がすごく苦手なので、勝ち上がる上で一番の難敵でした。先に攻城されたのですが、その後こちらも【UC】沮授で攻城できて、それを守りきることができました。

——（準々決勝の全武将が〇〇［徒弓］戦について）断軍の法を使われた時は危なかったように見えましたが。

♪ザビ〜♪　あそこは再起も残っていたので、多分しのげるとは思いました。

——再起の法を使用後、【R】陳琳の檄文で二部隊を引き寄せ、櫓をうまく利用して【R】丁奉を止めにいったのは見事なプレイだったと思います。

（画面右下）檄文で引っ張った相手を櫓で足止め。これで袁[illegible]時間を稼ぎ、[illegible]の城壁一発分のリードを守りきる。

——（準決勝のSTO戦について）勝てる自信はありましたか？

♪ザビ〜♪　デッキ的に有利だったので、勝てる自信はありました。

——連環の法は予想していたのでしょうか？

♪ザビ〜♪　はい、なんとなくそうだろうとは思っていたのですが、連環の法なら序盤の「大兵力の大爆進」に合わせて使われた方が嫌でした。それだとかなりキツイ展開になったと思います。

♪ザビ〜♪が城に入った隙に、STOは連環の法で攻城するが、この後♪ザビ〜♪がカウンターを決める。

——勝って一番うれしかった試合はどれでしょうか？

♪ザビ〜♪　全武将が〇〇さん戦です。

——因縁の対決ですね。（3月に開催されたありあけの宴の一回戦で、♪ザビ〜♪君主は全武将が〇〇君主に敗れている）

♪ザビ〜♪　はい（笑）。ありあけの宴のリベンジをしたかったので、実現できてうれしかったです。

――（決勝の馬龍☆「4枚八卦」戦について）デッキ相性的にはどうなんでしょうか？
♪ザビ～♪　基本的に八卦デッキとは相性がいいですね。計略を使い合った場合に武力で勝てるので、主導権を握りやすいと思っています。
――試合中盤にかけてしばらくにらみ合いがつづいた後、リードを奪われ、残りカウントが20カウント程度でした。どのようなことを考えましたか？
♪ザビ～♪　残りカウントも少なかったので、負けたかも知れないと思いましたね。特にその後【UC】紀霊が一騎討ちで討ち取られたときはいよいよやばいと思いました。
――しかし逆転に至ったわけですが。
♪ザビ～♪　八卦一部隊掛けの【R】趙雲を「檄文」で引き寄せ、【SR2】関羽が撤退したときにようやく逆転できると確信できました。

残り2カウントで逆転の攻城を決めた♪ザビ～♪デッキ

――全国を制覇して雷帝の称号を得たわけですが、次の目標は？　全国大会連覇でしょうか？
♪ザビ～♪　連覇はできる気がしないですね（笑）。徳40を目指したいです。
――おお！　でもそれは連覇よりも難しいかもしれませんよ（笑）。
――では最後の質問になりますが、♪ザビ～♪さんにとって三国志大戦とは？
♪ザビ～♪　はずすことのできない日常生活の一部ですね。
――本日はありがとうございました。

（2007年8月2日、エンターブレインにて）

六枚大爆進デッキ

【SR】袁紹……このデッキの中核を担う存在。「大兵力の大爆進」は袁紹軍にあって、唯一使う場所や士気の量に左右されない号令で、範囲内に5部隊以上部隊がいれば、通常の英傑号令を上回る武力上昇を得ることができるので非常に強力。弱点である効果時間の短さは、使うタイミングや【R】陳琳の「檄文」などでフォローすれば問題無い。また、募兵の特技を持つため、戦線を整えやすいのも特徴の一つだ。

【R】陳琳……「檄文」は自城付近での守りや、味方の攻城のフォロー、号令使用時に敵と無理矢理乱戦をするなど、攻守両面のあらゆる状況で役に立ってくれる。自身が槍兵なので、騎兵に対してのけん制役としても重宝する。

【R】顔良……デッキの中では唯一の高武力武将で、アタッカーの役割を担う。「先陣の誉れ」で、敵の攻勢を自身のみで凌ぐことも少なくない。ダメージ計略に対しては非常に弱いが、それを逆手に取って釣り役を担うこともある。

【UC】紀霊……顔良と並ぶ騎兵アタッカーの一人。顔良が撤退している状態では特に頼りになり、「多勢の攻め」を使うことで窮地に活路を開くこともできる。騎兵ながら募兵持ちである点も有用性が高い。

【SR】甄洛……袁紹軍にとって必要不可欠と言っても過言ではない存在。袁6枚デッキなら、まず外されることはないだろう。「浄化の計」は苦手な妨害計略に対して完全な対策として機能するので、その有用性は絶大なものだ。魅力を持っている点もうれしいところ。

【C】審配……戦力としてはあまり機能しないものの、防柵と「外堀決壊」はかなり魅力。機動力は低いものの、釣り役としても最適で、リードを奪った後の「外堀決壊」は非常に頼りになる。武力面で勝てない状況などで特に重宝するぞ。

イラスト：島本和彦、夢路キリコ、伊藤サトシ、広瀬総士、masaki、山本章史

雷帝的用兵術

開幕の配置

　【SR】甄洛と【C】審配以外は自城スタートという初期配置。悲哀デッキや桃園デッキに対しては大爆進が使える士気6まで、それ以外のデッキに対しては大爆進＋檄文が使える士気9までは徹底的に守る。柵の位置は、悲哀やワラワラデッキに対しては端攻城を防ぐために片側に寄せる。
　騎兵主体のデッキや流星デッキに対しては、自城スタートではなく開幕から攻める。特に騎兵デッキの場合は、けん制をしつつ士気3から「檄文」を狙っていく。

ダメージ計略への対処

　最もダメージ計略を食らいやすい【R】顔良は端攻城に向かわせるなど、ダメージ計略を使われるにしても単独で食らうようにする。【UC】紀霊と【SR】袁紹も別のラインに置いて同時にダメージ計略の範囲に入らないようにする。
　自城前で水計マウントを取られてしまった場合は「檄文」で引っ張るか、部隊を二つ（紀霊・袁紹、陳琳・顔良）に分けて、片方に撃たせる。【C】審配は知力が高いものの守りの切り札なので、ダメージ計略を受ける危険があるときは自城に避難。

雷帝授与式inクラブセガ　港北

　8月11日、30度を超える晴天の中、横浜のクラブセガ港北にて先の全国大会を制した♪ザビ～♪君主の雷帝授与式が実施された。三国志大戦2イベントの「最強君主を捜せ」も同時に開催され、100人を超える三国志プレイヤーが集まり、三国志への情熱が十分に伝わってきたぞ。早速雷帝授与式が始まり、称号が公開された瞬間、会場からは歓声が上がる。そして雷帝の初陣、マッチングしたのはなんと！　全国大会で雷帝との激闘を演じた「HERO」成皇帝。雷帝は負ければ皇帝から降格というがけっぷちの状態。何としても勝利したいところ。デッキは雷帝が大会と同じ大爆進型の袁6枚デッキで、対するHEROは隙無き反計デッキ。激戦が予想される中、意外にも勝負は開幕で決まることとなる。開幕から攻勢に出てきたHERO軍、これに対し、雷帝は檄文で全部隊を引き寄せることに成功。HERO軍は刹那の号令で対抗するも、雷帝の柵越しの槍撃や、顔良・紀霊による横からの突撃で壊滅状態へと追い込まれてしまう。この隙を逃さず進軍した雷帝軍は8割ほど城ゲージを削ることに成功。このリードを守り切り、雷帝は初陣を勝利で飾った。

皇帝即位後、初陣の相手はHERO蒼閣将軍。デッキは異なるものの全国大会の再現となった。

開幕、HEROの全部隊に雷帝の檄文がかかり、意外なほどあっさりと試合の大勢を決定づける攻城が入る。

三国志大戦2 全国大会 覇業への道～若獅子の覚醒～大会結果

優勝：♪ザビ～♪

チーム名	使用デッキ
YO3	[SR]鄧艾、[UC]曹叡、[UC]甄皇后、[R]杜預、[R]楽進、[SR]賈詡、[R]賈詡、[UC]法正
三国玉露同盟	[R]趙雲、[R]関銀屏、[C]趙累、[C]王甫、[R]成公英、[UC]陳宮、[UC]閻行、[C]李傕&郭汜
ノボノボー@	[SR]諸葛亮、[R]関索、[SR]張飛、[SR]関羽、[R]黄忠、[C]呂凱
チキンハート	[UC]張コウ、[UC]劉備、[R]袁紹、[UC]淳于瓊、[SR]顔良、[R]陳琳、[SR]甄洛
彩華	[SR]呂蒙、[R]丁奉、[UC]韓当、[UC]孫桓、[UC]孫権、[R]孫堅、[SR]周姫
無敵艦体@♪	[R]馬超、[R]董卓、[R]華雄、[UC]馬騰、[C]侯成、[C]蔡邕
怒号層圏	[UC]賀斉、[C]呉景、[R]丁奉、[UC]諸葛恪、[UC]孫桓、[UC]徐盛、[C]陸績、[UC]孫権
黒飛	[UC]蔡文姫、[C]曹昂、[R]郝昭、[UC]王双、[R]顔良、[C]審配、[R]陳琳、[C]逢紀
馬龍☆	[SR]諸葛亮、[SR]関羽、[R]趙雲、[R]姜維、[SR]劉備、[C]廖化
オフィス加藤	[R]趙雲、[R]劉備、[SR]孫尚香、[SR]魏延、[C]夏侯月姫、[UC]法正、[C]廖化
あんまさ名将	[SR]姜維、[SR]魏延、[R]劉備、[R]関銀屏、[C]諸葛瞻、[SR]劉備、[C]夏侯月姫
比呂	[R]孫策、[SR]陸遜、[UC]韓当、[R]孫権、[UC]孫桓、[SR]小虎、[R]周瑜
にょふ	[SR]呂布、[C]周倉、[UC]張魯、[R]張遼、[C]牛輔、[UC]鄒、[R]成公英、[R]司馬徽
村上ファンド	[R]袁紹、[SR]甄洛、[C]沮授、[UC]張郃、[R]田豊、[UC]劉備、[R]袁紹、[UC]閻象
夏侯橋	[UC]程、[C]楊阜、[UC]蔡文姫、[UC]曹皇后、[C]曹昂、[C]陳羣、[R]楽進、[LE]司馬懿、[R]郝昭
魔封童子	[SR]袁紹、[UC]公孫瓚、[R]顔良、[C]周倉、[R]陳琳、[R]司馬徽、[C]張梁、[C]審配、[UC]十常侍
善	[R]董卓、[R]華雄、[UC]馬騰、[C]侯成、[C]臧覇、[R]賈詡、[UC]鄒
孫呉空	[R]孫堅、[R]孫権、[UC]黄蓋、[C]潘璋、[UC]孫桓、[UC]韓当、[SR]周瑜
朝倉	[R]郝昭、[UC]曹皇后、[R]司馬懿、[R]張郃、[C]蔡瑁、[SR]曹操
大元師	[SR]張遼、[R]カク昭、[R]賈ク、[R]楽進、[UC]曹皇后、[R]杜預、[C]高覧
新甲虫王者	[R]田豊、[R]袁紹、[C]沮授、[SR]甄洛、[UC]劉備、[UC]於夫羅、[R]袁紹、[UC]淳于瓊
シヴ☆	[C]趙累、[C]張梁、[UC]姜維、[UC]韓当、[R]楽進、[C]金環三結、[R]成公英、[C]呉景、[SR]甄皇后、[C]羅憲、[C]魏続
BECK♪	[SR]太史慈、[UC]韓当、[R]諸葛亮、[R]関銀屏、[C]諸葛瞻、[C]夏侯月姫、[C]羅憲、[UC]孫権
ドレイコ	[C]魏続、[C]呉景、[R]成公英、[UC]韓当、[R]関銀屏、[C]李典、[C]陳羣、[R]陳琳、[SR]甄皇后、[C]羅憲、[R]楽進

チーム名	使用デッキ
青龍	[R]顔良、[R]田豊、[R]袁紹、[UC]劉備、[UC]張郃
鯖	[SR]魏延、[R]趙雲、[SR]諸葛亮、[UC]馬岱、[C]夏侯月姫、[R]龐統、[C]諸葛瞻、[UC]馬良
PIMA	[SR]呂布、[R]司馬徽、[C]周倉、[C]阿会喃、[C]金環三結、[R]献帝、[UC]王允、[C]董荼那、[UC]張魯
サロン	[UC]田豊、[UC]蔡文姫、[R]陳琳、[C]曹昂、[LE]顔良、[R]郝昭、[R]楽進、[C]審配、[C]逢紀
新潟最後の将	[R]孫堅、[R]孫策、[R]周瑜、[UC]韓当、[C]潘璋、[R]陸遜、[C]呉景
にいほら	[R]袁紹、[R]田豊、[R]顔良、[UC]劉備、[UC]張郃
光嘉	[R]孫堅、[R]周瑜、[R]呉国太、[LE]太史慈、[C]潘璋
荀銀STO	[UC]甘皇后、[UC]姜維、[R]黄忠、[C]諸葛瞻、[R]龐統、[R]趙雲、[R]関平、[C]呂凱
水銀燈	[SR]曹操、[SR]曹丕、[R]杜預、[R]楽進、[R]荀、[SR]魏延、[R]関銀屏
刑道粛	[C]廖化、[R]魏延、[R]姜維、[R]趙雲、[SR]諸葛亮、[C]夏侯月姫、[UC]張飛
ガリレオ	[SR]龐徳、[R]楽進、[UC]蔡文姫、[R]周泰、[R]周瑜、[UC]韓当、[UC]孫桓、[C]李典
一般兵	[SR]張飛、[SR]趙雲、[R]関銀屏、[UC]姜維、[C]夏侯月姫、[R]龐統、[C]羅憲、[C]廖化
全武将が○○	[SR]呂蒙、[R]丁奉、[UC]孫権、[UC]韓当、[R]呉国太、[C]高覧、[C]呂凱、[C]歩隲
ノイ	[SR]孫堅、[R]趙雲、[SR]劉備、[R]関銀屏、[C]諸葛瞻
日日日	[SR]文醜、[R]顔良、[R]袁紹、[UC]劉備、[SR]甄洛、[R]陳琳、[C]審配
むっく	[R]関銀屏、[SR]魏延、[R]諸葛亮、[R]趙雲、[C]廖化、[R]夏侯覇、[UC]敬哀皇后
fan114	[SR]諸葛亮、[R]趙雲、[R]姜維、[R]魏延、[C]諸葛瞻、[R]龐統、[R]夏侯覇
♪王巽♪	[UC]張飛、[R]姜維、[R]魏延、[SR]諸葛亮、[C]廖化、[UC]蔡文姫、[SR]龐徳
のりのり太朗	[UC]孫桓、[UC]韓当、[SR]呂蒙、[R]丁奉、[UC]孫権、[SR]太史慈
クールマン3	不戦敗
HERO	[R]顔良、[R]袁紹、[R]陳琳、[SR]甄洛、[UC]劉備、[C]審配、[UC]淳于瓊、[UC]田豊
キングギドラ	[C]李典、[C]廖化、[C]呉景、[R]成公英、[UC]韓当、[R]関銀屏、[UC]姜維、[SR]甄皇后、[C]張梁、[C]陳羣、[R]楽進
♪ザビ～♪	[SR]袁紹、[SR]甄洛、[R]顔良、[R]陳琳、[UC]紀霊、[C]審配、[C]沮授、[R]姜維
子龍	[SR]孫堅、[R]魏延、[R]関銀屏、[C]諸葛瞻、[UC]韓当、[R]龐統、[C]朱治、[UC]姜維、[UC]蔡文姫

大会ルール:出場者はコスト11までの武将カードを事前に登録し、その中から相手に合わせてコスト8のデッキを作り試合に臨む。

fan114が選ぶ！

大会ベストバウト5

大会の試合の中から、プレイヤーのテクニックが光る試合を独断でピックアップ！ トップブレイヤーの立ち回りを読み取ってもらいたい！

対

荀銀 STO

荀銀STOの甘皇后デッキには【C】諸葛瞻の「小さき落雷」、【R】龐統の「連環の計」という【SR】呂布の天敵となる二人の武将が存在。【R】司馬徽の「師の教え」があるとはいえ、やはりPIMA側が不利だろう。

初期配置

PIMA軍は中央前方に全部隊を配置して、開幕から攻城を狙う。【SR】呂布は後方に配置し、前衛で伏兵を探しつつ、柵のない方から攻め込む作戦。対する荀銀STO軍はセオリー通りの構えで、端攻城を阻止する為に【UC】甘皇后は城内スタート。【R】龐統は柵の内側に隠し、柵付近に[illegible]配置。

戦いの流れ

92カウント

開幕から攻城を狙って全部隊で攻め込むPIMA軍。【C】董荼那を防柵が無い方の端に貼り付け、STO軍の【UC】甘皇后が攻城阻止に出てきたタイミングで他勢の大攻勢を使用。乱戦と【SR】呂布の突撃で甘皇后を撤退させた後は、きっちり呂布と【C】金環三結でSTO軍の主力部隊を妨害し、董荼那で城壁を一回攻城することに成功。

また、この間に防柵を破壊しに向かっていた【R】司馬徽で【R】龐統を暴くことができたのも非常に大きなポイントだろう。

56カウント

仕切り直しになった後、PIMA軍はSTO軍の足並みをそろえさせないように復活持ち武将で攻め続ける。STO軍は【UC】姜維を撤退させてしまうものの、防柵を守ることには成功。PIMAは復活してきた呂布に「師の教え」をかけ、教え無双のプレッシャーをかけつつ戦線を上げる。STO軍が自城へと引いたタイミングで「天下無双」を使用。STO軍は「質実剛健」を使い、城に張り付いた【C】金環三結と【C】阿会喃を撤退させるが、呂布に乱戦されて撤退へと追い込まれてしまう。

39カウント

STOは師の教えの効果が切れた呂布に対して「小さき落雷」を使って撤退させ、続いて甘皇后の「回復の舞」を使用してカウンターへ転じる。

28カウント

コスト1部隊で呂布が復活するまでの時間を稼ぐPIMA軍。STO軍は端に【UC】姜維を貼り付け、これに乱戦を仕掛けていた【C】董荼那が撤退し、城から煙が上がった瞬間を狙って連環の法を使う。この連環の効果でPIMA軍の出城を遅らせ、城壁を攻城することに成功するが、ほかの攻城を奪うことはできなかったので、逆転には至らず。

21カウント

復活した呂布を出城させるのと同時に「師の教え」をかけ、即座に「天下無双」を使うPIMA。天下無双状態の【SR】呂布に【C】諸葛瞻、【UC】姜維を撤退させられたSTO軍は【R】黄忠を【R】龐統のけん制で守り、【SR】呂布をひとまず帰城させる。

13カウント

STO軍は端に【R】趙雲を、中央に【R】黄忠を貼り付けて【R】龐統の連環マウントを取る。趙雲を妨害しに出てきた呂布と司馬徽を「連環の計」で足止めして攻城を狙うも、復活してきたほかの部隊に妨害され、いよいよ厳しい状況に。

05カウント

絶望的な状況のSTO軍だが、最後の望みをかけていったん城から離した趙雲で再び攻城を狙う。ここでほかの個所の攻城を防ぐのに気を取られていたPIMA軍は司馬徽を出城させるのが遅れてしまい、趙雲の攻城を許してしまう。この一発が逆転打となり、STO軍の勝利となった。

これがキープレイだ！

PIMAの細かなうまさを象徴するのが、呂布で趙雲を二度撤退させているところだろう。このおかげで万全な体制でのカウンターを防ぐ結果につながっている。また、「師の教え」からの「天下無双」のタイミングも絶妙で、STOにやりたいことをさせなかったのが素晴らしい。復活持ちの武将の使い方もうまく、まさに職人芸だ。

惜しむらくは最後の守備だろう。まず、残り13カウントの時点で【UC】甘皇后を倒しに行く必要はなかったので、【C】金環三結は防衛に回したかったし、【R】司馬徽の出城が遅れたことで逆転の攻城を許してしまった点は悔やまれてならない。

STOが魅せたのは何といっても開幕の防衛だろう。他勢の大攻勢による猛攻、さらに司馬徽で伏兵を暴かれたにもかかわらず、兵法を残しながら董荼那の壁攻城1発でしのいでみせたのはさすが。部隊の上げ下げの状況判断や、槍撃、城内乱戦など、高いレベルで完成されていた。

残り2カウント、PIMAの司馬徽の出城がほんのわずかに遅れ、STOの趙雲の攻城が入り逆転！

STOの足並みを崩し続けたPIMAの立ち回りは見事。決勝・準決勝の試合を押しのけて本大会の名勝負に認定！

イラスト：獅子猿、風間雷太、牧野卓、TOHRU、ファントム、池田宗隆、斎楽ナスカ、西山優里子、川原正敏、岡田芽武、CURREN

対

袁6枚デッキ対決になったこの試合。片や士気6の時点で大幅な武力上昇を得て攻め込める大爆進型。片や袁紹の天敵となりうる「水計」持ちの【UC】田豊が入った栄光型。雷帝最大の正念場だ。

初期配置

城門

城門

♪ザビ～♪軍は2枚の防柵を自城前に横並びで配置し、HERO軍の開幕の攻勢を迎え撃つ形。対するHERO軍は中央最前列より部隊を配置し、開幕から攻め込んで防柵破壊を狙う形。

戦いの流れ

72カウント

【UC】田豊のプレッシャーを生かして、防柵破壊に成功したHERO軍は巧みな騎馬&槍マウントで♪ザビ～♪軍をほんろう。自城突撃や乱戦で必死に防ごうとする♪ザビ～♪軍だが、一瞬の隙から【R】顔良の城壁攻城を許してし[illegible]ジを奪われてしまう。

53カウント

カウンターに出る♪ザビ～♪軍はHEROの「水計」と「栄光の大号令」を「封印の計」で同時に封印。これに対してHERO軍は【UC】淳于瓊の「烏巣の断末魔」で対抗するも、♪ザビ～♪は「檄文」で引き寄せ、これを機能させない。同時に大兵力の大爆進を使って攻め込む♪ザビ～♪軍。HERO軍が【R】顔良の先陣の誉れ+増援の法で守ろうとするも、♪ザビ～♪軍は【UC】沮授の城壁攻城を成功させ、逆転へ。

20カウント

再逆転をかけて攻勢に出るHERO軍は敵城前で栄光の大号令を使用して♪ザビ～♪軍をほぼ壊滅に追い込んだHERO軍は、外堀決壊を警戒して【SR】甄洛のみ攻城へ。♪ザビ～♪軍が外堀決壊で【SR】甄洛を撤退させると、主力部隊をはり付け、「水計」を使って攻城を狙うHERO軍だが、♪ザビ～♪軍の守りを崩すことができずにタイムアップ。

これがキープレイだ！

最後の攻防にて【SR】甄洛だけを攻城させ、「外堀決壊」の範囲を見極めてギリギリの位置でほかの部隊を停止させ、【UC】淳于瓊と【R】袁紹の募兵で回復を図るHERO軍もさすがだが、再起の法を使う前に生存部隊で【SR】甄洛の攻城を阻止し、外堀決壊をできる限り遅らせて発動させ、栄光の大号令が切れるまでの時間を稼いだ♪ザビ～♪のプレイングも見事というほかないだろう。

範囲を見切り、甄洛一人に「外堀決壊」使わせたHERO、そこから【UC】田豊の水計マウントをされたにもかかわらず守りきった♪ザビ～♪、この攻防は必見だ。

対

荀銀STO

珍しい魏呉という組み合わせの飛天デッキを使うガリレオ。「赤壁の大火」を有するも、デッキ相性では槍兵が3部隊存在し、連環の計と質実剛健の存在からも荀銀STO有利と見られるが果たして？

初期配置

ガリレオ軍は戦場を広く使うため分散した配置なのに対し、荀銀STO軍は部隊を集中させ防柵を死守する構え。両軍共に舞い計略の入ったデッキで、柵が戦場の対角線上にあるのが印象的。

戦いの流れ

81カウント

開幕の攻防の後、士気がたまったガリレオ軍は即「飛天の舞い」を使用。対する荀銀STO軍も槍兵でけん制し、20カウント余りが過ぎる。

59カウント

荀銀STO軍も「回復の舞い」を使い、互いに温存していた伏兵の踏み合いに。【R】楽進で伏兵を踏んでしまったガリレオ軍はやや不利な状況になるが、飛天の舞いの速度上昇を利用し、戦場全体を見渡した見事なプレイで次々に部隊を撤退させていく。締めは残った【UC】甘皇后と【R】黄忠に対して「赤壁の大火」を放ち、荀銀ST O軍に再起の法を使わせることに成功する。

28カウント

部隊を整えて再度回復の舞いを舞う荀銀STO軍。迎え撃つガリレオ軍は連環の法で対抗するも、【R】楽進と【R】周泰が迎撃を食らってしまい、瀕死の状態に。そのまま漢の意地を発動させるも、部隊を殲滅しきれず撤退してしまう。

9カウント

残り少ない部隊で防戦するガリレオ軍だが、回復しつつ進軍を続ける荀銀STO軍の攻勢の前に、ついに【UC】姜維の攻城を許してしまう。そのまま荀銀STO軍が勝利を収めた。

これがキープレイだ！

中盤、ガリレオ軍の各個撃破から再起をたたかせるまでの流れは見事。試合を通して速度上昇を利用した魅せるプレイを披露してくれた。しかし、終盤の攻防では中盤ほどの冴えが見られず、計略の判断ミスもあったように見られる。もしガリレオ軍が「漢の意地」でなく「赤壁の大火」を使用していれば結果は分からなかったかも知れない。

「飛天の舞」で速度の上がった周瑜が敵陣深くで「赤壁の大火」を撃ち、槍撃をくぐって生還する様子に会場は盛り上がった。荀銀STOを破るか

イラスト:島本和彦、伊藤サトシ、広瀬総士、夢路キリコ、YOOTH、山本章史、TOHRU、岩男信人、Wolfina、風間雄太、小川雅史、三好載克、音楽ナスカ、西山優里子、川原正敏、岡田芽武、CURREN

対

前回大会優勝者、炎帝YO3の初戦。両サイドの揺さぶりを得意とする炎帝にとって、真ん中悪地形は願ってもない状況。加えてノボノボー@は4枚なので、炎帝に分があるか。

初期配置

炎帝は中央自城前に伏兵2体を固めて配置。両サイドの進軍を意識させて伏兵の持ち味を生かそうという構え。ノボノボー@は主力である2体の武将を両サイドに分けて、左右の伏兵探りを警戒。

戦いの流れ

87カウント

まずは互いに伏兵さがし。ノボノボー@軍は果敢にラインを上げて【R】関索で【SR】鄧艾を暴く。関索を撤退させてそのままカウンター気味に攻め上がる炎帝だが、【R】杜預で【SR】諸葛亮の伏兵を踏んでしまい、撤退。状況は五分といったところか。

66カウント

【SR】張飛で【SR】賈詡を踏んでしまったノボノボー@軍は後退。炎帝は数の利を生かして攻城へと向かう。ノボノボー@軍は【SR】張飛の「決着の刻」でしのごうとするも、「刹那の勅命」のかかった【SR】鄧艾との乱戦と【R】楽進の突撃で撤退。そして炎帝が待望の攻城を奪う。

33カウント

仕切り直しから、攻勢に出るノボノボー@軍は、先行してきた【SR】鄧艾を「決着の刻」で引き寄せ、さらに張飛を八卦一部隊がけで強化。炎帝は激突の瞬間に「刹那の勅命」二度がけで対抗。しかし次の瞬間、【SR】鄧艾が迎撃を受け撤退してしまう。

29カウント

ここぞとばかりにノボノボー@軍が車輪状態の【R】関索を城壁に、【SR】張飛を城門に張り付かせて騎兵マウントを取る。YO3にこれを止めるすべは無く、城ゲージでリードしたノボノボー@軍の勝利。

これがキープレイだ！

序盤に【R】楽進で攻城を取るまでの流れはさすが炎帝といったところ。初めに張り付く位置や、その後の部隊の動かし方などお手本としたい。中盤、「刹那の勅命」を二度がけした【SR】鄧艾が迎撃を受けてしまったシーン。とても際どいタイミングで、もし迎撃を受けなければその後の攻勢を凌げていた可能性は高い。

「決着の刻」からの迎撃と突撃で無情にも武力24の鄧艾が撤退。炎帝の活躍を期待していたギャラリーからはため息がもれた。

対

♪王異♪

一回戦の試合の中では最も注目を浴びたのがこの一戦だろう。過去の全国大会にも出場している実力者同士の対決で、デッキも5枚八卦デッキ同士の対決となった。デッキ相性はほぼ五分だ。

初期配置

fan114は伏兵を前線に出して中央に固め、開幕から伏兵探し&ぶつかり合いに備える。♪王異♪も同様の形で、こちらは若干守り気味に配置し、相手の出方に対応できる形を取る。

戦いの流れ

90カウント

fan114が積極的に伏兵探しに出ると、うまく【C】諸葛瞻で【SR】諸葛亮を踏むことに成功。しかし、♪王異♪も【C】廖化で【SR】諸葛亮を探し当て、ほぼ五分の状況に。fan114の【R】姜維が撤退し、♪王異♪が有利な状態になるも、♪王異♪の【R】魏延が迎撃を受けて撤退すると、形成は逆転。ぶつかり合った末にfan114軍が攻城へと向かうと、♪王異♪が再起の法を発動。仕切り直しへ。

61カウント

再起後のカウンターから、♪王異♪は挑発で【R】趙雲を引き寄せて足並みを崩し、そのまま八卦三部隊がけで攻め込む。対するfan114は【R】魏延一部隊がけで対抗。姜維の城門攻城を許すも、姜維の挑発をうまく使って♪王異♪軍を壊滅させ、その後の攻城でリードを取る。

19カウント

八卦3部隊がけで最後の勝負に出る♪王異♪。fan114も同様に八卦3部隊がけでこれを防ぎにかかる。♪王異♪は挑発で攻城部隊からfan114軍の部隊を遠ざけようとするも、fan114軍も挑発で攻城部隊を引き寄せる。蜀軍の大攻勢を残しておいたfan114軍は♪王異♪軍を壊滅させ、落城勝利。

これがキープレイだ！

開幕のぶつかり合いで、互いにコスト1部隊で伏兵を探し当てたのは見事。その後はいったん♪王異♪軍優勢になるものの、魏延が迎撃を受けて撤退してしまったのが痛すぎた。これによって兵法を使わされることになり、♪王異♪軍は不利な状況に。中盤、fan114は城門攻城を取られるも、カウンターを見据えた守りで見事逆転に成功している。

八卦中の魏延が自城に戻るなどして、部隊を撤退させずに最低限の城ダメージでしのぐ。その後挑発から♪王異♪軍を壊滅させ、カウンターを仕掛けるプレイングに。

全国大会名場面集

日々培ったテクニックだけでなく、サイドボードや兵法を使った奇策、そしてプレイヤーのパフォーマンスによって数々の名勝負が生まれた。大会を盛り上げた名場面を振り返る。

選手入場

今回は選手入場の際にネタを用意してきたプレイヤーが数多くいたぞ。小喬、大喬のコスプレで登場したモッティ君主やシフクノ君主はもちろんのこと、白馬将軍・あんまさ名将とともに東京Aエリアを突破してきた全武将が○○先生は、白馬の被り物を被って登場（笑）。○○先生はさらに「3年B組～!!」と呼びかけ……これに呼応して会場が「○○先生～～～!!」と一声。大盛り上がりとなった。ほかにも、東京Cエリア2位通過の村上ファンド君主はなぜかスパイダーマン仕様で登場するなど、入場から会場を盛り上げてくれた。

皇帝の登場に付き従ったシフクノさん（左）とモッティさん（右）。なぜこの二人がこのかっこうをしているのかの説明はないままだった……。

今回の○○ワールド

[illegible]会のたびに独創的なデッキで会場を沸かせてくれる全武将が○○先生。氏が今回選択したデッキは、徒弓麻痺矢デッキ。今回は「全武将がガチ」デッキだった!……というのは一面的な見方で、○○氏は毎回トーナメントで相手に合ったデッキを選択してきている。だれとマッチングするか分からない普段の全国対戦とは異なり、[illegible]は相手が明らかになっているので、それに合わせてデッキを選択するのは勝ちにいく上[illegible]ちろんどんなデッキでも使いこなせる○○先生ならでは[illegible]の必勝法といえるだろう。

[illegible]性が悪い」と語っていた♪ザ[illegible]～♪戦で、兵法「[illegible]」の法外伝[illegible]「正兵」というか対策を用意していた○○先[illegible]用意周到[illegible]た。

大軍師を制すもの……

『三国志大戦1』の時代から甘皇后デッキで大戦界をけん引し続ける大軍師・荀銀STO。大規模な大会では常にベスト4入り、優勝者以外には負けないという驚異的な勝負強さを持っている。逆にいうとSTOに勝利したものが大会を制す、というジンクスがささやかれている。前回大会のYO3、ありあけの宴の全武将が○○、今回の♪ザビ～♪と、いずれもSTOを破ったプレイヤーが勢いそのままに優勝を手にしているのだ。

甘皇后デッキで皇帝を維持していることを考え[illegible]優勝者[illegible]たのもうなずける。

[illegible]ージョンアップ後も甘皇后を使い続ける大軍師。P[illegible]Aとの[illegible]対決は[illegible]合屈指の好カードだった。

全国大会新着デッキ紹介

大会では巷の流行とは異なったデッキで望んだプレイヤーも何人か見られた。その中から、今後環境に影響をおよぼすかも知れないデッキをピックアップ。

屍・奮激デッキ

武将名（兵種/コスト/能力）
【SR】孫堅（槍兵/2.5/武8・知7）
【R】趙雲（槍兵/2/武8・武4）
【SR3】劉備（騎兵/1.5/武5・知6）
【R】関銀屏（槍兵/1/武3・知5）
【C】諸葛瞻（騎兵/1武2・知8）

北海道エリア1位通過のノイが使用したデッキ。蜀呉の2勢力デッキながら、呉は【SR】孫堅のみという大胆な構成。しかし、それゆえに「我が屍を越えよ」を使った後で、蜀軍の大攻勢を最大限に生かすことができる。もちろん相手によって兵法は変わってくるのだが、蜀軍の大攻勢が有効な相手なら、「我が屍を越えよ」に大攻勢を重ね、その上で「若き血の目覚め」を使うと、【R】関銀屏が28という凄まじい武力を誇るようになるぞ。【SR】呂布の「天下無双」に対しては「小さき落雷」があるので、基本的に武力面で負けることは少ない。ガンガン攻めたいプレイヤーにおすすめのデッキといえる。

二つの号令を使い分け、攻め続けることができる。対処法が無ければ一方的な展開になるぞ。

【SR】孫堅、【SR3】劉備、【R】関銀屏、【C】諸葛瞻と4部隊が魅力の特技を持つので、相手の士気が満足にたまらない開幕から一方的に計略を使って押し込むことが可能。中盤以降もこちらから攻め込んでいけるので、ずっとこちらのペースを意地することができる。ダメージ計略に対しては趙雲の「質実剛健」を使いつつ、号令を使い分けるといいだろう。

ワンポイント対策

1勢力のデッキで、武力7以上の武将が2部隊以上いるデッキであれば、大攻勢を選択するのが一つの対策となる。士気がたまる前、試合開始早々にこちらから大攻勢を使って仕掛けていくのが有効だ。相手が蜀軍の大攻勢の場合であっても、【SR】孫堅の武力は上昇しないので、大攻勢を使ってぶつかり合えば打ち勝てるはずだ。

蜀呉連合号令デッキ

武将名（兵種/コスト/能力）
【R3】諸葛亮（槍兵/1.5/武3・知9）
【UC】孫権（弓兵/1.5/武4・知6）
【UC】韓当（槍兵/1/武3・知3）
【R】関銀屏（槍兵/1/武3・知5）
【C】諸葛瞻（騎兵/1/武2・知8）
【C】夏侯月姫（槍兵/1/武2・知7）
【C】羅憲（槍兵/1/武3・武5）

北東北エリア1位通過のBECK♪君主が使用したデッキで、全国対戦などでもあまり見かけることは少ない「蜀呉の連合号令」を持つ【R3】諸葛亮を使った蜀呉の2勢力デッキ。

この【R3】諸葛亮を使用しているプレイヤーはごくわずかだが、侮るなかれ。蜀呉の連合号令の効果時間は、数ある号令系計略の中でもトップクラスの長さを誇るのだ。その計略の性能を最大限に引き出そうというのが、この蜀呉連合デッキだ。

デッキの狙いのは魅力持ちの武将を多数入れることで、相手の士気がたまる前に一方的に「蜀呉の連合号令」を使って攻め込むというもの。相手がこれに対して大攻勢などで対抗してきたら、こちらも大攻勢や強化系の兵法を重ねて対処すれば負けることは少ないだろう。開幕にアドバンテージを奪った後は、蜀呉の連合号令・落雷・守成の名君を使い分けて守りきるといった寸法だ。

総武力は低めだが、開幕の伏兵と2枚の防柵があるので、士気6たまるまでの時間は十分に稼げるので、開幕は冷静に対処するといい。

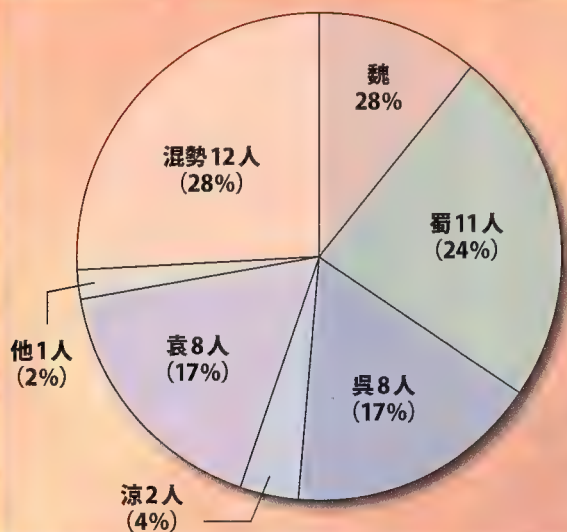
魅力多数からの開幕「[illegible]の連合号令」は、[illegible]の英傑号令を一蹴するほどの威力がある。

ワンポイント対策

伏兵が2部隊に加えて防柵が2枚あるので、開幕に攻め込むのは困難。しかし、やはり相手が一番嫌うのが素武力での戦闘。【R】諸葛亮の伏兵をできる限り主力以外の部隊で探し当て、各個撃破を意識しつつ全体の兵力を減らそう。そうすることで、万全な状態で連合号令を撃たれるのを阻止できるぞ。

データで見る全国大会

全国決勝大会参加者47人の使用カードを分析。よく見ると全国ランキングとは微妙な違いが見えてくる。

勢力別デッキ使用率

※各勢力の内訳は
魏([illegible]・1人、攻守自在・2人、神速・1人、[illegible]・1人)
蜀([illegible]、八卦陣・1人、桃園・2人、甘皇后・1人、その他・1人)
呉(徒弓・4人、孫呉の大号令・1人、呉バランス系・3人)
涼([illegible]突撃・1人、人馬の大号令・1人)
袁(袁家の大号令・3人、王者の進軍・2人、[illegible]・1人)
他(呂布ワラ・1人)
混勢([illegible]・3人、[illegible]・2人、[illegible]飛天・2人、[illegible]・1人、[illegible]・1人、[illegible]・1人、[illegible]他・1人、[illegible]号令・1人)

今回の全国大会で使用されたデッキの中でも、もっとも多かったのが蜀のデッキだ。八卦、八卦陣、桃園といったいくつかのパターンは存在するものの、どれもバランスの良いデッキが組みやすく、強力な槍兵を多くそろえられるので安定した強さを維持するのが最大の要因だろう。

次いで多かったのが袁紹軍と呉だ。袁紹軍は力押しが強い現状を象徴した結果といえるだろう。ダメージ計略を使うプレイヤーが減っているのもこの使用率となったポイント。

呉は、徒弓麻痺矢デッキの使用率がそのまま呉の使用率につながったといったところか。

これらの三つの勢力の中でも、八卦デッキ、袁単デッキ、徒弓麻痺矢デッキは、使用者が多く大会での勝率も高かった。最高クラスのバランスを誇る八卦、破壊力抜群の袁紹軍、時間はかかるがはまれば相手を封殺できる徒弓と、それぞれ特徴は異なるが、どのデッキもどうやっても勝てないといえるほど相性の悪いデッキがないため、予選、本戦を通して活躍できたのだろう。

さて、残念ながら少数勢力となってしまったのが魏、西涼、他勢力の三つ。魏には武力を大幅に上げる号令が無いため、攻守自在や、神速デッキなど、移動速度の上昇により効率よく騎馬の突撃を狙えるデッキが使われた。西涼は人馬デッキと全突デッキ1名ずつだったが、これまでのバージョンでは得意としてきたはずの弓を主体としたデッキに敗れている。

他単で大会に参加したのは一人だったが、ベスト8と結果を残している。本人のやり込みあってこその結果といえるかも知れないが、西涼と他勢の呂布ワラのような新しいデッキも登場している。

悲哀デッキも一勢力といえるが、大会ではBECK♪氏の【SR】太史慈に代表される対策カードに破れてしまったようだ。

武将カードランキング

武将カード	登録者
【UC】韓当	12
【R】関銀屏	10
【R】楽進	9
【R】趙雲	9
【R】陳琳	8
【C】諸葛瞻	7
【C】廖化	7
【R】顔良	7
【UC】劉備	7
【UC】蔡文姫	6
【C】夏侯月姫	6
【SR】諸葛亮	6
【UC】孫桓	6
【R】袁紹	6
【C】審配	6
【SR】甄洛	6
【R】郝昭	5
【SR】魏延	5
【R】姜維	5
【UC】姜維	5
【R】龐統	5
【C】呉景	5
【UC】孫権	5
【R】成公英	5
【UC】曹皇后	4
【UC】張郃	4
【R】魏延	4
【C】羅憲	4
【R】周瑜	4
【R】孫堅	4
【R】丁奉	4
【R】田豊	4
【R】賈詡	3
【SR】甄皇后	3
【C】曹昂	3
【C】陳羣	3
【C】李典	3
【R】杜預	3
【SR3】劉備	3
【C】呂凱	3
【C】潘璋	3
【SR】呂蒙	3
【R2】袁紹	3
【C】沮授	3
【UC】淳于瓊	3
【R】司馬徽	3
【C】周倉	3
【C】張梁	3

個々のカードの使用率については左の一覧のとおりの結果となった。上位は全国ランキングと変わらないものの、普段の全国対戦ではあまり見かけないカードでランクインしているものも。ちょっと予想外の結果になった武将も多く見られるのではないだろうか？

ちなみに、優勝した【SR】袁紹を使っていたのは♪ザビ～♪一人だけだったのも面白い点だろう。

【R】陳琳

袁紹軍を使っていたプレイヤーの多くが使っていたため上位にランクインすることになったのがこのカード。袁紹軍では数少ない妨害計略の使い手であり、号令を使った状態で使用し、敵を逃さず撃破するなど、多くの目的で使用された。下記の飛天デッキでも使用されたのもこのランクにつながった。

【UC】蔡文姫

非常にテクニカルなものの、機動力を生かすことで相手をかく乱し、武力差を覆す能力を秘めたカード。相手に「暴発」の使い手さえ居なければかなりのデッキと渡り合える。また、それ考えてか魏を使っていたプレイヤーがサイドボードに忍ばせていたためこの結果になった。

反計不在！

何と、驚くことに今回の全国大会では「反計」の使い手が一人もいなかった。反計全体の効果範囲の縮小と、範囲外から使用できる計略が増えたことにより、武力の低い彼らは扱いにくくなってしまったのか。力押しが強いからこその結果といえるだろう。

イラスト：[illegible]、RARE ENGINE

新要素・上級戦器が追加！

今後の戦いを左右する？

全国大会の翌日、7月29日より「上級戦器」が追加された。これは、本来の戦器に比べより強い効果を持つ戦器であり、武将にさらなる力を与えるアイテムなのだ!

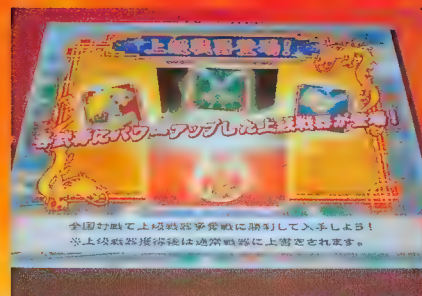
その効果は、単純にこれまでのもののパワーアップ版といったものだけでなく、新たな効果が追加されたものも多くあり、大幅な強化を施された戦器も一部存在するようだ。

入手は困難だが、手に入れることができればデッキの強化に一役買うこと間違いなし! 機会があればぜひとも入手しておこう!

なお、上級戦器を入手すると、これまでの戦器の上に自動で上書きされる。逆に上級戦器を入手したあとで通常の戦器が上書きされることは無いのでご安心してほしい。また、通常の戦器を持っていなくとも上級戦器は入手可能だ。

[R]司馬懿「[illegible]」

[R]孫堅「伝国の玉璽」

[SR]呂布「名馬「赤兎」」

突撃威力UP
移動速度UP
上級戦器の入手方法

1. 上級戦器争奪戦で勝利する
2. 上級戦器商人から購入

※戦闘後につづらや枯れ井戸から入手することはない

今後の勢力図はどうなる？

全国大会を終え、ある程度デッキの強さや相性が見えてきたところだろう。

蜀のデッキは安定した強さを持ち、使いやすい計略が多いのでこれからもよく見かけることになりそうだ。逆に、大会で大活躍した袁紹軍だが、上位陣を除けば残念ながらもともとあまり人気の無い勢力なので今後も急激に増えることはなさそうだ。しかし、その分対策となるカードも使われにくいため猛威を振るいそう。

そしてその強さが認知された麻痺徒弓デッキだが、使用率や下馬評通りとはいかず、大会では上位に残れなかった。対策のできているプレイヤーが多かったのが原因か。基本はできているデッキなので新たなバリエーションの登場に期待しつつ今後の動向に注目したい。

これら以外の勢力はしばらくは厳しい戦いを強いられることになりそうだ。特に、騎馬主体の魏、西涼は、蜀の使用率の高さ、そして兵種相性すら覆しかねない麻痺徒弓デッキの存在が大きな壁。これらを乗り越えるにはプレイヤーのスキルが必須になるので、騎兵エキスパートの活躍に期待したいところだ。

プレイ次第で相性差を覆すことは十分可能! あきらめずに戦い続けよう。

fan114の凹

まずは、全国大会の閉幕時に発表された上級戦器が気になるところ。8月中旬からは上級戦器商人も出るようになって、集めやすくなりましたが、変える戦器はランダムな模様。自分の好きな武将の戦器をゲットできるよう祈るばかりです。この夏休み中に開催されている玉璽戦にも注目。弓単大会は運よく自分が闘将を取ることができましたが、ほかの玉璽戦を制するのはだれか楽しみですね。

あとは、やはり時期的にも続編の情報に期待したいですね♪ SEGAさん、頑張ってください! ユーザーの皆さんがいて初めてそれは成り立つことですので、みんなでこれからも三国志大戦を盛り上げていきましょう!!

遊戯指南書 完勝之心得 発売中!

「三国志大戦2　若き獅子の鼓動」の新ムック「遊戯指南書　完勝之心得」が全国の書店および一部アミューズメントパークで好評発売中!

基礎テクニックから、バージョン2.11に対応した最新のデータ、計略の解説、デッキ紹介や群雄伝の攻略、さらに描き下ろしイラストや有名君主へのインタビューなど、単なる攻略にとどまらない充実した内容。三国志大戦を愛するすべてのプレイヤーへ捧げる一冊だ!

これからより激化する戦いに勝ち残るためにも、最新の情報を仕入れ、ライバルの君主たちと差を付けよう!

銅雀台

三国投稿演義

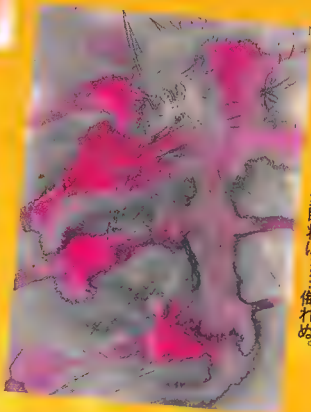
お目当ての上級戦器はそろそろ手に入りましたかな？　ますます対戦に熱が入る昨今ですが、投稿の方もヒートアップしております！　厳しい残暑に負けぬよう、張り切って参りましょう!!

（六州・大阪府　J・Bさん）
☆本作では少し頼りないコスト1槍兵ですが、こうして見ると癒し系な【C】賈逵。でも実は周魴の策謀を見抜いた、すごい人なんです。

（四州・埼玉県　涼風君）
☆可愛くても尊大さ万点、【UC】董白様！　虎の威というか、背後のお爺様のご威光がすごい迫力!!

今月の一騎当千

（六州・大阪府　華南さん）
☆【SR】羊祜さんが、何やら董白様もビックリのツインテールキャラに……!?この計略、どんな効果かといろいろ考えてしまいますが、あえてツッこませていただきます。羊祜殿は男性ですよーッ!?（時々間違えている方がいます）

（一州・静岡県　水川さん）
☆【SR】龐徳をさわやかに書いてくださいました！　勇猛より魅力が似合いそうな気配!?

（五州・山口県　里田里見さん）
☆独特の描き方で、【SR】夏侯惇の迫力がにじみ出ています！　この隻眼将は……侮れぬ。

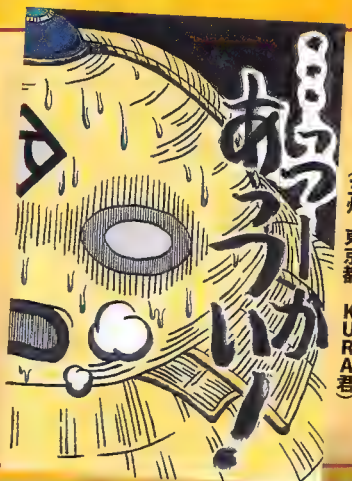
（三州・東京都　ぺーた君）
Ⓗ志半ばに倒れし司馬の麒麟児。病に倒れつつもこのように、鋭く未来を見据えたはず……。

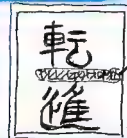
投稿者リンク掲載開始!!

投稿者の皆様からご要望をいただきまして、今月より「ARCADIAMAGAZINE.com」の投稿者リンクに、本ページも参加することに！　HPへのリンクをご希望の方は、URLアドレスを作品裏や添付テキストにしかとご明記くだされ！

fan114 命がけの推挙

暑い！　まさにその一言。兀突骨さん、いくら騎兵防御、槍兵防御、弓兵防御がUPする優秀な戦器だからって、こんな猛暑の中でそんな防具を付けてたら暑いわけですよ。

たまには脱いで涼んでみてはいかがですか？　ええ、甲冑はこちらで預からせていただきますのでご安心を。ささ、どうぞこちらへ。その隙に……（ニヤリ）。

（三州・東京都　KURA君）

君主のつぶやき。

（一州・岡山県　もりもりさん）
[illegible]カウンターを[illegible]すると、[illegible]で転進。あれはま[illegible]ウェイです。

涼……11.5%	袁……4.7%
魏……29.1%	蜀……25.7%
呉……22.3%	他……6.8%

「銅雀台」では、『三国志大戦』の投稿を大募集中！　掲載ごとに階級が上がり（「一騎当千」と「推挙」は2階級）、皇帝になると!?　メール投稿は「A-Fro」に、銅雀台係と明記してお送りを。Ⓗマークは本誌サイトの投稿者リンクに、HPへのリンクを掲載中の証！　あて先はこちら→　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「銅雀台」係

2nd追加要素を総チェック！

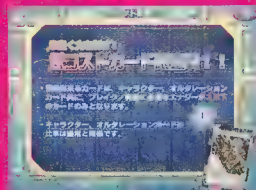
アクエリアンエイジ オルタナティブ
■メーカー：タイトー
■ジャンル：オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法：レバー+2ボタン+カード
■発売日：2007年3月(稼働中)
■使用基板：Type X2

Text:伊勢猫

稼働から約3週間が経過した、2ndエキスパンション。今月は全追加カードのデータを中心に、注目カードも取り上げていくぞ！

本文では、以下の用語を略称表記しています。
マインドブレイカー＝MB/キャラクター＝CH
勢力名称＝白・赤・青・緑・黄・黒のシンボルカラーに対応

イベント情報 小よく大を制す！ 低コストカード限定戦!!

8/21(火)～9/3(月)にかけ、「低コストカード限定戦」イベントを開催中！ 上位入賞者へのイベント称号だけでなく、参加賞としてカスタムポイント(1000Ctp)が手に入るので、まずは参加してみよう！

コスト3以下のカード使用以外は、これといった縛り無し。1位～300位のランクインでイベント称号をゲット！

●イベントレギュレーション

イベントの開催期間は、店頭の筐体アナウンスや公式サイトの情報などを参考に。イベントのレギュレーションについては、右記の三つとなっているぞ！

デッキ構成	CH 5枚+オルタ2枚
使用カード	コスト3以下のみ
マッチング	ランダムマッチング

新たなる力を手に入れて混迷の闘いは加速する!?

セカンドエキスパンションの追加カード全33種類の投入により、更なる広がりを見せる『アクエリアンエイジ・オルタナティブ(以下、AAA)』。

前回のカード追加と同様に、今回もシステム的な追加要素がいくつか存在する。その一つが、対戦時のランク差における勝敗ポイントの増減。具体的には、互いのランクに差があるほど、ボーナスポイントが加算される形に仕様変更。最大ランク5の差で+400ポイントを獲得できる。

また、次ランクまでに必要なポイントの視覚情報や、対戦の連勝ボーナスポイント制なども導入された。

これ以外では、プレイヤーに好評だったシナリオ・モード「アクエリアンテイル」の新シナリオをまとめて解放！ 全6勢力×第6話～第7話と、実質的に12話分が新たに追加されている。追加カード集めも兼ねて、シナリオのイベント制覇を目指すも良し、デッキ調整やカードテストに使って良しなのでうまく活用したい。

勝敗ポイントの新たな制度が導入され、ランク差が大きいほどポイント増減が大きくなった。連勝ボーナス込みで最大600ポイントだ。

アクエリアンテイルでは、新たに12話分のシナリオを解放。イベント発生の条件などについては、次号以降で取り上げていく予定だ！

9月のアップデート予定

恒例ともなったバランス調整に加えて、アバターのカスタマイズアイテムが大量追加される予定。中にはちょっと変わった形式で入手可能なアイテムもあるらしいが？ 詳しい追加時期などは、公式サイトで公開される予定なので要チェックだ！

現時点で調整予定のカード内容は不明だが、前回と同様に、新カードとの相乗効果を考慮。カード全般に調整が入るとのことだ。

AAAデータベース

VER.UP後の一番人気は？

約3カ月ぶりにデータベースが復活。1st～2ndエキスパンションの集計結果はいかにッ!?

殺戮天使が首位獲得！

2ndエキスパンション稼働に併せて、6月19日～8月9日までのカード使用率をエキスパンションごとに個別集計。その結果は、プレイヤー人気が高い黒勢力の優良C“カマエル”を筆頭として、ご覧のような結果と相成った。

その中で注目なのは、前回15位から7位へと躍進した「デス・ルーン」。これとは逆に、“土御門紗綾”や“ミラーブレード”などの新カード上位陣は、バランス調整後に使用率が大きく低下。最終的に総合10位へ入った新カードが1枚も出ないまま、2nd稼働を迎えた。

“デス・ルーン” “カマエル”

■勢力別のカード使用率

カード勢力	総使用率
イレイザー	20.32%
WIZ-DOM	19.11%
阿頼耶識	15.50%
E.G.O.	15.37%
ダークロア	15.12%
極星帝国	14.58%

■旧CH使用率 TOP10

順位	カード名称	使用回数
1	“カマエル”	161974
2	“ティアマト”	126615
3	“鹿島栞”	123699
4	“メタトロン”	119747
5	“高原日見呼”	111487
6	“マーリン”	103480
7	“モーリー・クリステン”	97573
8	“ルツィエ・フォン・フリッシュ”	91912
9	“ラユー・アルビレオ”	84639
10	“佐々原藍子”	84169

■新CH使用率 TOP10

順位	カード名称	使用回数
1	“イアーリス”	70799
2	“土御門紗綾”	64026
3	“ジリアン・マキャフリー”	57843
4	“ソフィエル”(黒)	54601
5	“ソフィエル”(黄)	40958
6	“ゴモリー”	32305
7	“東海林光”	23714
8	“皆口茗子”	22018
9	“卑弥呼”	18823
10	“ジャンヌ＝ヨハネスⅧ”	14527

■旧オルタ使用率 TOP10

順位	カード名称	使用回数
1	デス・ルーン	102662
2	応龍	98033
3	ソドムの罰	94070
4	次元斬	87555
5	パニッシュメントⅡ	72554
6	エナジー・ドレイン	69628
7	タイムストップ	60883
8	体育祭	54446
9	調理実習	53234
10	ステルスシステム	51489

■新オルタ使用率 TOP10

順位	カード名称	使用回数
1	ミラーブレード	41952
2	ライカンスロービィ	28824
3	四天王結界	23794
4	邪印	22409
5	PSIエクスパンダースーツ	18909
6	草薙剣	17702
7	彗星爆弾	17121
8	魔神転生	11521
9	星に願いを	8289
10	ちょー銀河こんぴーたりせっとちゃん	7362

AAA事典 モバイル公式サイトアドレス→http://aaa-m.net PC公式サイトアドレス→http://aquarian-ac.net/index.html

2ndエキスパンション
追加カードリスト&解説

■カードリストの見方

8月中旬から払い出しが始まった新たな2ndエキスパンションの追加カード全33種類をリスト化して掲載。各カードに記載された詳細なデータや説明文に加えて、カードの使用感までを詳しく解説。リストの表記方法と見方については、下記のリストサンプルなどを参考に見てもらいたい。

また、カード解説は8月時点での能力を元に作成されており、9月実施予定のバランス調整を踏まえた内容ではありません。

1. カードNo.:全カードに振られた固有のカード番号。
2. レアリティー:レアリティー:4段階の稀少度を以下の略称で表記。C=コモン/U=アンコモン/R=レア/SR=スーパーレア
3. カード名称:カードの正式名称。
4. コスト:ブレイクに必要なエナジーのコスト数値。
5. パワー:通常攻撃の基本ダメージを示した数値。
6. スピード(詠唱速度):CHの移動速度(1〜5)と、オルタレーションの発動までに掛かるキャスト速度(E〜A)の表記。
7. スキル名称:CHカードに設定されたスキルの正式な名称。本文や解説文中では、「スキル名称」と表記してある。
8. 効効果範囲:スキルに設定された効果範囲。MB=マインドブレイカー/▲=キャラクター
9. スキル説明:カードのスキル(魔法)発動の具体的な効果内容を説明した、メーカーオフィシャルの解説テキスト。
10. カード解説:編集部の調べを元にした、カード性能の総合的なデータ&解説テキスト。

E.G.O

シンボルカラー:白

(エゴ)E.G.O. 追加カードリスト

特徴的なスキルを持ったCHに加えて、攻撃用のオルタレーションを追加! 果たして切り札となりうるか?

タイムツイスター“千頭さとり”

カードNO	レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル
No.0125	SR	6	3	2	タイムキープ

【妨害】このキャラクター以外のキャラクターの通常攻撃・通常移動・スキルを一定時間封じる。

"宮坂ありす"を超えるコスト6と、CHの枠を飛び越えた超高コストCH。半面、「タイムキープ」の効果は絶大で、発動すれば約8カウントのアドバンテージを得られる。ただし、キャスト時間が約5カウントと長く、再発動にも約5カウントの制限が掛かる。

スパークリング・プラズマ

カードNO	レアリティ	コスト	パワー	詠唱速度	スキル
No.0127	U	5	-	D	

相手にダメージを与える光弾を設置する。光弾のコントロールは、このカードで行う。この光弾は一定時間で消滅する。

決定力不足といわれた、白勢力で待望の攻撃型オルタレーション。実質的にパワー4/スピード5の光弾は、約15カウント持続と十分な性能。「魔神召喚」と同様にカード操作が可能で、移動スピードが速いためにダッシュ移動以外だと逃げ切られない。

(あらやしき)阿羅耶識 追加カードリスト

低コスト域のCHが増え、対戦序盤の戦略に幅が出そうな赤勢力。扱いやすい回復系カードも要チェック!!

各務流退魔拳法統主“各務柊子”

カードNO	レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル
No.0130	SR	6	4	2	退魔拳

近くにいるキャラクターに反応して動き出し、戦闘不能にする光弾を設置する。この光弾は一定時間経過しないと消滅しない。このキャラクターには効果がない。

超高コスト6に相応しく、壊れたスキルを備えたオルタレーション的なCH。"レイナ"の強化型となる「退魔拳」は、敵味方の区別無くCHが戦闘不能になる大型誘導弾。設置数、リキャスト共に制限が無く、約5カウント発動で15カウント持続する。

御眷属

カードNO	レアリティ	コスト	パワー	詠唱速度	スキル
No.0132	C	3	-	C	

【妨害】相手のWIZ-DOMのキャラクターの、範囲内の通常移動を一定時間封じる。

対青勢力に限定された【妨害】型オルタレーションで、相手CHの通常移動を約8カウントだけ封じられる。その効果範囲はフィールド全体で、相手MBの周囲に展開された結界内のみ効果対象外。魔法効果のエフェクトが、普段とは逆の意味を持つので要注意。

悪魔“アイム”

カードNO	レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル
No.0154	SR	4	3	1	地獄の歌

【常時】ブレイクされていると効果を発揮する。このキャラクターが相手マインドブレイカーに攻撃した場合、範囲内の相手キャラクターにもダメージを与える。

パワー面で優遇された緑勢力にあって、コスト4にしてはややパワー不足な感あり。常時発動でお手軽な「地獄の歌」は、相手MBの周囲に爆風を発生させる攻撃スキル。ただし、MB本体に対しては、通常攻撃分のダメージしか与えられない点に注意しよう。

少女戦士“レオナ・レグルス”

カードNO	レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル
No.0155	SR	3	1	2	ソウルスラッシュ

【妨害】範囲内の相手キャラクターの最大HPを一定時間低下させる。

基本パラメータこそコスト1CH並だが、キャスト速度の速い【妨害】スキル「ソウルスラッシュ」が秀逸。HP上限を約30%減少させる効果は、持続時間も約60カウントと長い。連続発動しても隙が少ないため、壁役に使われると割り込むのにも慣れが必要だ。

天使“ラシエル”

カードNO	レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル
No.0156	SR	3	2	4	ストライクウィング

【常時】ブレイクされていると効果を発揮する。このキャラクターがダッシュを行なった場合、このキャラクターのパワーが一定時間上昇する。上昇したパワーは【強化】として扱う。

反則的なスピード4を持つCHでは、最も低コストの新アタッカー。「ストライクウィング」のパワー3段階アップは、ダッシュ移動が発動トリガーとなる【常時】スキルだ。ただし、効果時間が約2カウントと短いので、ダッシュ直後だけと覚えておこう。

メイド“鷺沢絵梨奈”

カードNO	レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル
No.0124	C	1	2	1	クリーニング

一定時間、壁を設置する。この壁は、相手の光弾・突撃を消す。

定番コスト1"佐々原藍子"と同じ基本パラメータを備えた、白勢力で3枚目のコスト1CH。防御系スキルの「クリーニング」は、設置数に制限無しで約10カウント持続。ただし、バトルセンスやレーザーは対象外なのであまり過信しないこと。

サイキックマスター“藤宮真由美”

カードNO	レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル
No.0126	R	3	2	1	サイキックマスター

【強化】このキャラクターのパワーが一定時間上昇し、HPが回復する。

基本パラメータに見るべき点は無いが、【強化】+回復を兼ね備えたコスト3CH。「サイキックマスター」を1回発動すれば、パワー1段階アップ+HP約12%回復のスキル効果。重ねがけ可能な【強化】は約20カウント持続だが、スピード1はつらい。

模擬店

カードNO	レアリティ	コスト	パワー	詠唱速度	スキル
No.0128	R	3	-	C	

【妨害】極星帝国のキャラクターの通常攻撃と通常移動とスキルを一定時間封じる。ただし【常時】は封じることが出来ない。

1stエキスパンションで登場した、勢力限定版の【妨害】型オルタレーション。効果対象となるのは黄勢力で、約30カウントの間はスキル使用と通常移動に加えて、ダッシュ移動もできない。ただし、自分CHも効果対象なので、多色デッキの場合は注意。

スサノオの依代“美作壱与”

カードNO	レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル
No.0129	U	2	3	2	荒神の加護

【常時】ブレイクされていると効果を発揮する。このキャラクターは、相手のWIZ-DOMのキャラクターのスキルを反射する。

コストパフォーマンスに優れ、通常攻撃向きの性能を持つコスト2CH。ダメージ軽減とは違ったアプローチの「荒神の加護」は、対青勢力に特化したカウンタースキル。ただし、着弾点に爆風を作る"クリス・クレアモンド"のスキルなどは、反射の対象にならない。

神仙“瑪瑙”

カードNO	レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル
No.0131	R	2	2	1	桃源郷

【常時】ブレイクされていると効果を発揮する。範囲内の味方キャラクターのHPを徐々に回復する。

スキル特化のコスト2CHで、回復量は少ないが常時発動の範囲型回復スキルが魅力的。カードが密着する範囲に効果が及ぶ「桃源郷」は、1カウント当たりHPを約2〜3%程度まで回復(1回で1/100)。むろん、通常待機時のHP回復と併用も可能。

孔雀明王経法

カードNO	レアリティ	コスト	パワー	詠唱速度	スキル
No.0133	R	4	-	C	

味方キャラクターのHPを回復する。

MB対象の「応龍」と並んで、赤勢力の定番ともなりそうな回復型オルタレーション。その効果対象は自分のCHすべてで、ブレイク数に一切関係なくHPを完全回復できる。なお、発動速度が「応龍」よりも速いので、気持ち遅めのタイミングで使っていこう。

（ウィズダム）WIZ-DOM 追加カードリスト

コスト単位のスキル選択が充実！　先行導入されていた勢力限定に替わる、攻撃用オルタレーションの実力は!?

クレリック“クリス・クレアモンド”

カードNO	レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル
No.0134	C	2	2	2	聖なる言葉

効果	解説
相手にダメージを与える光弾を放つ。ダークロアは、この光弾に引き寄せられる。	“ルツィエ”などに並び、新たなコスト2枠の4枚目となるCH。“オルガ”と同様な爆風付きの単発光弾「聖なる言葉」は、パワー5の殴り約1発相当とダメージが優秀。対緑限定の引き寄せ効果は、遠→近と時間差の着弾にすることで連続してCHを引っ張れる。

宮廷魔術師“ソフィア・フローレンス”

カードNO	レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル
No.0135	R	3	2	2	トラップショット

効果	解説
相手にダメージを与える。相手のパワーが高いほどダメージは増加する。	コスト3枠で4枚目となる、“ポーラ”と人気を二分しそうな砲台要員。3WAY軌道で光弾を撃ち出す「トラップショット」は、相手CHのパワー依存でダメージアップ。パワー1で8発、パワー5なら4発で倒せるが、発射間隔が約2カウントと少し長めだ。

白嶺の魔女“ディーナ・ウィザースプーン”

カードNO	レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル
No.0136	SR	5	4	3	ホワイトマジック

効果	解説
【常時】ブレイクされていると効果を発揮する。範囲内の味方がダメージを受けた場合、ダメージを軽減する。	スキル攻撃主体の青勢力にあって、切り札ともなりそうな高コストCH。その真価はダメージ軽減効果の「ホワイトマジック」にある（同パワーのカマエル/ラユューと軽減率は若干劣る。ちなみにMBも効果対象だ（効果は鹿島栞よりは低い）。

死の印

カードNO	レアリティ	コスト	パワー	詠唱速度	スキル
No.0137	U	4	-	E	

効果	解説
範囲内の相手にダメージを与える。このスキルは相手を追尾する。	これまでに無い光弾系オルタレーションで、ターゲットのユニット1体ごとに複数の誘導弾を発射する。実質的なダメージは、全弾ヒットでMBのHP約20%程度。なお、効果のターゲット対象は、カード配置時のエフェクト範囲内に居た全ユニットになる。

神槌ミョルニール

カードNO	レアリティ	コスト	パワー	詠唱速度	スキル
No.0138	R	5	-	E	

効果	解説
範囲内の相手にダメージを与える光線を放つ。この光線は、時間差で3本放たれる。	“ミストルティン”の上位互換で、フィールド上に固定軌道のレーザー3発を撃ち出すオルタレーション。レーザー1発当たりのダメージは、MBのHPに換算すると約15%程度。軌道と発射順序は固定で、フィールド斜め×2発→横中央×1発が連続で照射される。

ダークロア 追加カードリスト

欠点を補う特殊なオルタレーションが登場！　常時発動を備えたCHの増員で、地味ながらパワーアップ？

チェンジリング“胡桃えいむ”

カードNO	レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル
No.0139	SR	3	3	1	スィートスマイル

効果	解説
【常時】ブレイクされていると効果を発揮する。範囲内を相手が進行不可能になる。	基本パラメータが低めで、一風変わった感じのスキルを持つコスト3CH。常時発動の「スィートスマイル」は、通常攻撃の範囲と同程度の移動可能な結界を展開。いわゆる「四天王結界」の縮小版で、壁際以外だと互いに接触しても通常攻撃ができない状態だ。

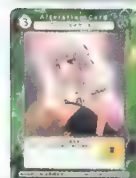
蒼狼“フェンリル”

カードNO	レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル
No.0140	R	4	3	2	ラグナロック

効果	解説
【常時】ブレイクされていると効果を発揮する。このキャラクターは、通常攻撃を行うと、2度ダメージを与える。	パラメータ数値を見ると、パワー不足な感じのコスト4CH。だが、事実上の連続殴りスキル「ラグナロック」の常時効果で、パワー6相当のダメージを与えられる。とはいえ、ノックバック判定も2回発生するため、攻撃ヒット時に相手が遠くへ吹っ飛ぶ。

竜仙“竜吉公主”

カードNO	レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル
No.0141	C	2	3	1	竜の爪

効果	解説
【常時】ブレイクされていると効果を発揮する。このキャラクターの、阿羅耶識のキャラクターに与えるダメージが増加する。	“マヤ”と同等のパラメータで、通常攻撃に特化したタイプのコスト2CH。常時発動でお手軽な「竜の爪」は、赤勢力限定で通常攻撃の殴りダメージが倍加する。とはいえ、スピード1の欠点がいかんともし難く、スキルも勢力限定でレギュラー入りは厳しいか。

ヴァンパイア・キス

カードNO	レアリティ	コスト	パワー	詠唱速度	スキル
No.0142	U	3	-	C	

効果	解説
バトルフィールド上にいる阿羅耶識のキャラクター全てを、このカードを置いた場所に集める。	赤勢力限定のオルタレーションで、効果対象はフィールド上に居るすべてのCH。コスト3と手軽に使える反面、その効果も発動ポイントへ対象CHを強制テレポートで集めるといった限定的な物。単体だと機能しづらいので、範囲スキルなどとコンボで使おう。

サタンの激怒

カードNO	レアリティ	コスト	パワー	詠唱速度	スキル
No.0143	R	4		D	

効果	解説
【強化】味方キャラクターの通常攻撃射程が一定時間増加する。	「魔神転生」に次いで、基本ルールの枠を逸脱した特殊な【強化】型オルタレーション。通常攻撃の範囲拡大は約2倍で、欠点のスピード不足を補いつつ、一方的な通常攻撃が可能。コスト4は少し重いが、約30カウント持続とそれに見合った効果時間となる。

勢力別 要注目カード

E.G.O.

新たなメイドCHの“驚沢絵梨奈”は、攻撃スキルの防御手段でお世話になりそうな1枚。“千頭さとり”もメイド長の存在で他勢力よりブレイクしやすいが、かなり重いのが正直な印象といえる。

となると一番の注目株は、ダメージソースとなり得る「スパークリング・プラズマ」。カード操作は必須だが、汎用的な使い方に期待が持てそうだ。

カード操作が忙しく、もう一本手が欲しくなる光弾操作。これまで泣いてきただけに、直接ダメージを与えられるオルタレーションはうれしい限り。

阿羅耶識

ブレイクできれば場を蹂躙できる“各務格子”だが、コスト6は単色デッキでも厳しい感じ。コストパフォーマンスに優れた“美作壱与”が扱いやすく、防御主体のデッキなら“瑪瑙”も活躍できそう。

意見が分かれそうな「孔雀明王経法」は、プレイスタイルで使用感が大きく変わる。何度か使ってみて、自分のスタイルに合うようなら投入しよう。

キーカードとなるCHが少ない場合など、場を維持する能力に優れたオルタレーション。あまり引っ張るといい結果は出ないので、早めの段階で使おう。

WIZ-DOM

他勢力の新SRに比べれば、コスト5と若干軽い“ディーナ・ウィザースプーン”だが、スキル主体の青単だとブレイク分のエナジー捻出が困難。即戦力では、高パワーCHへの対抗手段となる“ソフィア・フローレンス”が注目の1枚といえるだろう。

新オルタレーションでは、対象を確実にロック可能な「死の印」が扱いやすいのでお試しあれ！

距離が離れ過ぎると、ダッシュで逃げられることもあるが……その辺りはご愛敬？　CHが密集した場所で起動すれば、そんな欠点も十分に補える。

極星帝国 追加カードリスト

中～高コストのCHが増員された黄勢力。やや玄人好みな感もある、トークンを絡めたデッキは誕生するか？

カードNO	レアリティ	モナーク・オブ・ムー“リユューク・アルフィルク”	
No.0145	C		
コスト	パワー	スピード	スキル
3	2	2	ゲイズ・オブ・サレンダー
	【妨害】相手キャラクターのパワーを一定時間低下させる光弾を放つ。		“チルフィル”の上位互換となる、サポート要員的なコスト3CH。大型光弾を2連射する「ゲイズ・オブ・サレンダー」は、1発ヒットでパワー1段階ダウンの【妨害】効果がある。効果時間は約25カウントだが、弾速が遅いために遠距離だと当てにくい。

カードNO	レアリティ	死霊の杖	
No.0147	U		
コスト	パワー	詠唱速度	スキル
4	-	D	
	死者を召喚する。死者の数は戦闘不能状態にあるキャラクターの数で上下する。コントロールは、このカードで行う。		「魔神召喚」に似たトークン系オルタレーションで、こちらはパワー2／スピード2固定のトークンを召喚。その総数は互いの撤退中CHに比例して、1～2体で1匹、3～4体で2匹、5～6体で3匹を使役可能。ただし、撤退ゼロだと効果が発動しない。

イレイザー 追加カードリスト

シンボルカラー：黒

サポート系のスキルを持ったCHを増員。盤石の布陣に新たな息吹を吹き込む、新オルタレーションも見逃せない。

カードNO	レアリティ	電脳妖精“ラプンツェル”	
No.0150	R		
コスト	パワー	スピード	スキル
4	3	3	クロックアップ
	【強化】範囲内の味方キャラクターのスピードが一定時間上昇する。		“セドナ”のスピード強化版「クロックアップ」を備えたコスト4CH。1回ごとにスピードを1段階アップして、約30カウントの持続中なら重ねがけも可能だ。とはいえ、基本的にスピード5が最速となるために、単色デッキだと効果を実感しづらい。

カードNO	レアリティ	エンジェル・リング	
No.0152	U		
コスト	パワー	詠唱速度	スキル
3	-	D	
	相手プレイヤーのE.G.O.のエナジーゲージを全て消し、一定時間溜めることが出来なくなる。		「エントランスレインボウ」の白限定版で、相手プレイヤーの白エナジーをロック可能なオルタレーション。対象限定ということもあって、コスト3で約24カウント持続と破格の性能を誇る。とはいえ、“カマエル”で事足りるケースがほとんどなのだ。

カードNO	レアリティ	フレイムエンジェル“リン・グラフィアス”	
No.0144	R		
コスト	パワー	スピード	スキル
5	4	2	フレイムウィング
	炎を召喚する。この炎は戦闘不能になっている味方キャラクターが多いほど強くなる。		コスト5と扱いづらい反面、かなり面白いスキルを持ったCH。「フレイムウィング」発動で、フィールドに位置固定のトークン（＝カード効果で生じたユニット）を三つまで設置可能。初期パワーこそ1だが、撤退中CH 1体ごとにパワーが2段階アップする。

カードNO	レアリティ	女伯爵“エルジェベート・バートリ”	
No.0146	SR		
コスト	パワー	スピード	スキル
5	4	2	ブラッドドレイン
	相手キャラクターのHPを吸収する槍を放つ。		“リン・グラフィアス”と並んで、黄勢力でコスト5の2枚目となるCH。数値的には両者同じだが、攻撃＋回復効果の「ブラッドドレイン」が特徴的。“ルシフェル”（緑）と同じ形状の槍攻撃で、ヒットしたCHのHPを約30%吸収。この効果はHP最大でも発動。

カードNO	レアリティ	ファイア・ウォール	
No.0148	R		
コスト	パワー	詠唱速度	スキル
3	-	D	
	相手のイレイザーのキャラクターを戦闘不能にする。		黒勢力限定の「彗星爆弾」で、発動時に対象CHをすべて戦闘不能にするオルタレーション。勢力限定＆コスト3と扱いやすい反面、相手次第な欠点は他の勢力限定オルタレーションと同様。汎用性に欠けるため、特定の環境以外だとデッキには入りづらい。

カードNO	レアリティ	総司令官“ラユュー”	
No.0149	SR		
コスト	パワー	スピード	スキル
5	5	1	タクティカルコマンダー
	【常時】ブレイクされていると効果を発揮する。味方の通常移動は、カードの場所にテレポートする様になる。		数値上はスピード1だが、それを補う特殊なスキルを持つコスト5CH。常時発動の「タクティカルコマンダー」の効果は、約5カウント置きにCH 1体の通常移動をテレポート化。なお、複数CHを同時に動かした場合は、このCHが最優先で効果対象に。

カードNO	レアリティ	ケルビム“ザフキエル”	
No.0151	C		
コスト	パワー	スピード	スキル
2	2	2	神の目
	このキャラクター以外の味方キャラクターを、各キャラクターの向きに突撃させ相手にダメージを与える。ダメージは各キャラクターのパワーで上下する。		平均的なパラメータを持ったコスト2CH。その特徴となるのが味方CHを操る「神の目」で、あらゆる行動をキャンセルして半無敵の突進状態にできる。ただし、スキル発動までに約2カウント、リキャストまで約2カウントの制限。連続使用はできない。

カードNO	レアリティ	ジャッジメント	
No.0153	R		
コスト	パワー	詠唱速度	スキル
5	-	D	
	全ての味方キャラクターは、味方マインドブレイカーの周囲を突撃で周回し相手にダメージを与える。ダメージは各味方キャラクターのパワーで上下する。		「バニッシュメントⅡ」をより扱いやすくした感じの攻撃型オルタレーション。効果が発動すると同時に、味方CHが突進状態となりMBの周囲で旋回を開始。約7カウント持続と効果時間こそ短いが、この間ならMBが移動しても突進中のCHが追従していく。

ダークロア

常時スキル持ちが大量投入された中で、注目はコスト4の“フェンリル”。優良アタッカー“アフロディーテ”とコスト域が被るので、いずれか自分の好みやデッキにあった方を選択していくといい。

効果自体は地味な「サタンの激怒」だが、緑勢力主体のデッキにとってはありがたい存在。効果時間の長さを活かせる使用ポイントを見極めよう。

自分で使っていると、思ったほど効果を実感できないが……、相手にすると意外に鬱陶しい。約30カウントの効果時間を活かせる状況を考えよう。

極星帝国

全体的に高コスト域のCHが投入されたが、汎用性重視のコスト3が比較的扱いやすい。“リユューク・アルフィルク”は即戦力の射撃用、“レオナ・レグルス”が少しクセのある乱戦用といった感じだ。

「死霊の杖」は面白いコンボが組めそうなカードだが、撤退CHの影響がネック。撤退シナジーを組み合わせたデッキタイプの登場に期待したい。

状況次第では「魔神転生」を上回りそうだが、やや扱いづらいのが本音。今後の研究次第で化けそうな、ちょっと玄人好みな感じのカードだ。

イレイザー

サポート重視のレギュラーカードに対し、単体で完結した“ラシエル”に要注目。黒単で開幕からブレイク可能なスピード4は驚異で、ダッシュ発動のトリガーも気にならないメリットは大きい。

突進＋旋回軌道の「ジャッジメント」は、2ndカードの中でも1、2を争う強カード。効果時間は短いが、移動要塞と化したMBの存在は驚異だ。

旧「ミラーブレード」よりマシとはいえ、十分に驚異的な存在。対抗可能なオルタレーションが無いと、逃げに徹して嵐が過ぎ去るのを待つしかない

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラクターが右を向いているときのものです
※文中のダメージ、フレーム数値、技後の有利／不利などは編集部調べによるものです

闘劇'07FINAL 速報はP61に掲載!!

関東や関西といった大都市の強豪チームが次々と敗れていく波乱となった闘劇'07FINAL。各種ビッグイベントもひとまず落ち着いたところで、今月の記事にて特集している変更点を頭にたたき込もう。

バーチャファイター5 VERSION C
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：3D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
- ■バージョンアップ日：2007年7月24日（稼働中）
- ■使用基板：LINDBERGH

変更フレームをくまなくチェック!!

Ver.C フレーム変更点まとめ

今回は Ver.C でフレーム関連の変更があった技を見やすいよう表にして掲載。全キャラの変更点を覚えるのは難儀だが、より充実したバーチャライフを送るためには必須事項!?

Text：矢永

重要変更点

右の表は、フレーム関連の調整が施された技をまとめたもの。大きく調整されている技もあるので、一通りチェックしてほしい。

この中でも確実に覚えたいのは、ラウ、パイ、カゲの（⬂Ⓚ）や、シュンの（ⓅⓅⓅⓀ）に（敵背後曹国舅中Ⓟ＋ⓀⓅ）などの強力な技で硬化が長くなったもの。これらの技はまだまだ使用頻度が高めなので、ガードした場合にはしっかりと反撃を決めてたい。なお、ラウなどの持つ（⬂Ⓚ）は、ガードした間合いによっては立ちⓅが届かないことがあるので、安定するならダッシュからの0フレーム投げを決めよう（目押し猶予4フレームなので簡単）。

そのほか、サラの（フラミンゴ中Ⓚ）やアオイの（Ⓚ＋Ⓖ）、ジェフリーの（⇦⬁Ⓟ＋Ⓚ）などは技後の展開が大きく変わったので要チェック。リオンの（蟷螂埋伏中ⓅⓅⓅ）と（蟷螂双封中ⓀⓀ）は反撃が入らなくなったので注意すべし。

反撃可能になった技を見逃さないように。自分のキャラならどの技が確定するかを覚えよう。

■Ver.C版・フレーム変更点リスト

キャラ	コマンド	発生	全体	ガード	ヒット	カウンター
アキラ	ⓅⓀ	—	—	-4	+4	ダウン
	⬁Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	19	46	-6	+2	+5
	⬁Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	—		-13	ダウン	腹崩
	（敵背後）Ⓟ	11	27	-1	+1	+7
	崩し中⇩⇨Ⓟ	—	—	+3	+13	腹崩
ジャッキー	⇨Ⓟ＋ⓀⓅ	—	—	-13	±0	ダウン
サラ	⇦Ⓚ＋ⒼⓀ	—	—	-12	+5	+8
	フラミンゴ中Ⓚ	14	41	±0	+8	+11
ラウ	⬇⬁ⓅⓅ	—	—	-1	+4	+8
	⇧Ⓚ	24 (23)	52 (51)	-6	+2	+6
	⬂Ⓚ	17 (16)	57 (56)	-13	ダウン	ダウン
	⇦Ⓟ＋ⓀⓅ	—	—	-1	+4	+8
パイ	ⓅⓀ	—	—	-6	-3	ダウン
	⬇⇨Ⓟ	16	46	-8	+4	ダウン
	⬁Ⓚ	16	43	-6	±0	+8
	⬂Ⓚ	16 (15)	57 (56)	-13	ダウン	ダウン
	⬁Ⓚ＋Ⓖ	24	63	-18	ダウン	ダウン
ウルフ	⬃Ⓟカウンターヒット時⇨Ⓟ＋Ⓖ	—	—	—	+10	—
	（敵背後）Ⓟ	11	27	-1	+1	+7
ジェフリー	⇨⇨ⓅⓅ	—	—	-8 (-1)	-1	+4
	⬀Ⓟ＋Ⓚ	18	43	-4	-1	+3
	⇦Ⓟ＋ⓀⓀ	—	—	-14	+4	+8
	⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ	19	50	-9	たたき付け	たたき付け
	⇦⬁Ⓟ＋Ⓚ	22	49	+1	+8	+11
カゲ	⬂Ⓚ	17	57	-13	ダウン	ダウン
	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ	20	45	-2	+3	ダウン
	（敵背後）Ⓟ	10	26	-2	+1	+6
	葉隠流・陰・疾風陣中⬁Ⓟ	16	45	-6	たたき付け	たたき付け
	葉隠流・陰・疾風陣中⇩ⓀⓀ	—	—	-20	ダウン	ダウン
シュン	ⓅⓅⓅⓀ	—	—	-16	-1	+6
	（敵背後）曹国舅ⓅⓀ	—	—	-8	+5	+8
	（敵背後）曹国舅Ⓟ＋Ⓚ	23	60	-7	-2	+1
	（敵背後）曹国舅Ⓟ＋ⓀⓅ	—		-15	腹崩	腹崩
リオン	⬁or⬃Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓚ	16	52	-18	+2	ダウン
	蟷螂埋伏中ⓅⓅⓅ		—	-8	-1	腹崩
	蟷螂双封中ⓀⓀ	—	—	-8	+5	+8
アオイ	⬁or⬃Ⓟ＋Ⓚ	23	49	-4	-1	+4
	⇦⬁Ⓟ＋Ⓚ	16	43	-7	+1	急所崩
	Ⓚ＋Ⓖ	25	52	-5	+9	+12
	（オフェンシブムーブ中）Ⓟ	13	41	-3	+5	+8
レイ	Ⓟ＋ⓀⓅ	—	—	-8	-3	-1
	裏涅槃式中Ⓟ＋Ⓚ	19	42	+2	+5	+8
ベネッサ【D】	Ⓟ⬂Ⓟ	—	—	-9	+1	腹崩
ベネッサ【O】	⬃Ⓚ	18 (17)	53 (52)	-15	ダウン	ダウン
ブラッド	ダッキング中ⓅⓅ		—	-14	+2	ダウン
ブレイズ	（敵しゃがみ）⬁Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	—	—	—	+18	—
アイリーン	ⓅⓀ		—	-4	+4	ダウン
	⇦⇨Ⓚ	20	53	-7	尻餅	尻餅
	⬀⇦Ⓚ	19	48	-6	ダウン	ダウン

※表の補足：黒い数字（文字）の数値→変更無し　赤い数字の数値→フレーム変更　青い文字→ヒット効果変更　カッコ内の数字→ボタン部分がⓀ＋Ⓖでも出せる技の、Ⓚ＋Ⓖで出した場合の数値　ジェフリーの⇨⇨ⓅⓅ「ガード」の項の赤い数値は、しゃがみガードさせた際のもの

補足：表に掲載されてない技でもサラの（⬃Ⓚ）など、ヒット時の全体フレームに変更があった技もある。パイの（⬂Ⓚ）は派生技を出されると、投げが入らない&浮かされてしまうので注意。ジェフリーの（⇦⬁Ⓟ＋Ⓚ）は、カウンターヒット時に目押しによる0フレームしゃがみ投げがつながる。目押し猶予は2フレームあるのでそれほど難しくはない。

自慢の破壊力がさらに進化！

対戦攻略

結城 晶
Akira Yuki

Ver.C になって、火力の上昇が目立つアキラ。コンボの進化に注目だ。

Text：マッハ晶

新たなコンボを紹介

Ver.C のアキラは、何といっても羊低頭（⇨Ⓚ）の強化が目立つ。空中で当てた際の浮き直し高度が高くなったことで、コンボのダメージアップには欠かせない技となった。今回は、羊低頭を絡めた新たな連続技を紹介していこう。

まず大幅に強化されたのは通天砲～猛虎硬爬山（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ成功時⇨Ⓟ）からのコンボ。アイリーン、ベネッサ、サラ、ラウには腹崩れを誘発後に、圏抱（⇨ⓀⓅ）→修羅覇王靠華山（⇧Ⓚ＋Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）が決まる。平行始動ならばレイ、リオンにも決まるぞ。威力は従来の猛虎硬爬山～擢打頂肘（⇩⇨ⓅⓅ）のコンボより高く、80 もの大ダメージが与えられるので逃さず決めていこう。運ぶ距離が長いのもポイントだ。

虎撲（⇩⇧⇨Ⓟ）ヒット後は全キャラに圏抱→修羅覇王靠華山が決まるようになり、従来の伏虎（⇦⇧Ⓟ）→白虎双掌打（⇩⇦⇨Ⓟ）よりも 3 高い。起き攻めを重視するのであれば、重量級以外に入る圏抱→揚炮（⇧⇧Ⓟ）のコンボがオススメ。ダメージは伏虎→白虎双掌打より 1 低いが、相手との距離が近いので受け身攻めに移行しやすい。

浮きが高くなった圏抱。コンボ強化を担う重要変更点だ。

安易な立ちⓅ・下Ⓟは格好の的。キャラ限定ながらこの威力。

細かな変更点

大纏崩捶（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）後のコンボにも、細かい変更があるので紹介しよう。ベネッサ、リオン、レイなどには立ちⓅ→圏抱→修羅覇王靠華山が最大ダメージ（69）となる。また、大纏崩捶後のコンボで最も相手を運べるので、リングアウトステージだけでなく壁ステージでもこれで壁際へと追い詰めるのが有効だ。

壁ステージでは、距離次第で立ちⓅ→圏抱→環捶腿（ⓅⓀ）→馬歩衝靠（⇩⇨Ⓟ＋Ⓚ）などのコンボで、安定したダメージアップが見込める。

運び性能が向上した大纏崩捶[illegible]の位置からでも落とせるぞ。

虎脚背転を極めよ!!

対戦攻略

ラウ・チェン
Lau Chan

今回はパワーアップした虎脚背転の使いどころを紹介。攻めのバリエーションを増やそう。

Text：はなびらう

出しどころは？

虎脚背転（虎形中Ⓚ）はカウンター時にたたき付けを誘発し、コンボ可能になった。リーチが短いので攻めよりも、発生の早さを生かして相手の反撃をつぶしていくような使い方が有効だ。順歩連掌（⇧⇧ⓅⓅ）から（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）入力で虎形に構えて出した場合、順歩連掌をガードされていても 11 フレームまでの打撃に打ち勝つことができる。この状態での虎脚背転は軽量級Ⓟには負け、ガードされた場合は 14 フレームも不利になってしまう。展開が早く最速での反撃は受けにくいが、しっかり対応してくる相手には、上段に強く確定反撃をくらわない燕子掌（虎形中Ⓟ＋Ⓚ）や、発生が早く立ちⓅのような使い方のできる背爪（虎形中⇦Ⓟ）からの連係、構え解除から投げなどを交ぜていけばいい。

全体フレームの長い直線攻撃で、避けられた場合はヒザクラスの反撃を受けるリスクもあることを頭に入れておこう。相手が避けることが分かっていれば、遅らせて黄鷹鎖喉（虎形中⇨Ⓟヒット時Ⓟ＋Ⓖ）や、構え解除からの投げで体力を奪っていこう。これを使えばラウらしく、中間間合いから一気に攻め立てることが可能になるぞ。

また、斜上冲捶（⇩⇧ⓅⓅ）と虎爪連掌（⇦Ⓟ＋ⓀⓅ）がガードされた状態で構え～虎脚背転を出した場合、相手の 14 フレーム以降の発生の反撃に対してカウンターを取れる。順歩連掌からの連係に比べ展開が若干遅く、しゃがみⓅには負けてしまうのであまり強力ではないが、逆に考えるとヒット確認が簡単ということ。斜上冲捶ヒット後などの有利が増えているので、しっかり確認して二択を迫るのが効率的。

[illegible]ⓅⓅⓅなどにも派生可能なので、的が絞られにくい強みも。

オススメコンボ

虎脚背転カウンターを確認したら、順歩冲掌～転身双虎掌（⇧⇧ⓅⓅ⇦ⓅⓅ）で追撃しよう。その場から最速では当たらないので、順歩冲掌を目押しで当てるイメージで、その後は最速だ。重量級以外に決まり、タイミングをつかめば一番安定。このとき、最速ではスカってしまう順歩冲掌後のⓅを遅らせて打てば全段決めることができ、ダメージアップするぞ。重量級には順歩冲掌～連拳腿（⇧⇧ⓅⓅⓀ）を入れるのだが、2 発目のⓅを遅らせないと決まらないので若干難しい。

ディレイをかければⓅが当たる。対重量級必須のテクニック。

Virtua 5 ミニ事典

アキラ補足：アイリーン、パイ、アオイにはハの字スタートで揚炮→圏抱→伏虎→白虎双掌打がノーマルヒットでも決まりやすい。文句無しで最大ダメージとなるので覚えておこう。
ラウ補足：虎脚背転からのコンボは、オフェンシブムーブ～立ちⓅやしゃがみⓅを使ったコンボも決まるが、オフェンシブムーブ後の技が届かないなど、距離が離れることがあり安定しないことも……

重要変更点の詳細をチェック

対戦攻略

パイ・チェン
Pai Chan

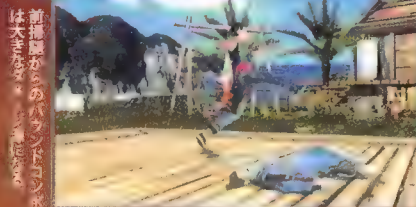
Ver.C でも主力技となりそうな、飛燕単脚（⇦Ⓚ）と背転脚（⇨Ⓚ）の変更点を解説。

Text：矢永

飛燕単脚の変更点

飛燕単脚の最も大きな変更点は“空中判定への移行が1フレーム遅くなった”こと。五分の状況ではしゃがみⓅをかわせなくなったので、使用を控えた方がいい。そのほかに影響が大きいのが、燕青虎双破（⬇⇨Ⓟ）ガード後などの8フレーム不利な状況。これまではほとんどの下段全回転攻撃に飛燕単脚で対抗できたが、発生20フレームのものにつぶされるようになった。リオン、アオイ戦では重宝しただけに厳しい変更点といえる。

下方向への判定強化も変更の一つ。低姿勢の技に潜られなくなったほか、空中での拾いやすさが向上。フレーム消費無しの飛燕弾腿（⇨⇨ⓅⓀ）が要求される場面では、ほぼ飛燕烈脚（⇦ⓀⓀ）で代用可能となった。受け身攻めはしづらくなるが威力は同じなので、安定させたいときに使おう。

また、判定強化のおかげでダウン状態の相手を拾えるようになった。受け身を取らない相手への追撃に使っていこう。特に前掃腿（⇩Ⓚ＋Ⓖ）などの回転系の技であお向け頭側のダウンを奪ったときは狙い目。ダウン補正が掛からないのでダメージが大きく、その後の追撃を決めやすい。

五分でしゃがみⓅに負ける。燕青[illegible]（⬇⇨Ⓟ）を使おう。

前掃腿からのバウンドコンボは大きな[illegible]

背転脚ガード時の状況

背転脚はガードされるとレバー前入れⓅとダッシュからの0フレーム投げで反撃を受けるようになったが、少しでも離れるとほとんどのキャラの立ちⓅが届かないため、依然強力な技だ。

特にジャッキー、ベネッサ【O】と、足位置ハの字の重量級とレイは、よほど密着でないと立ちⓅでの反撃は不可能。逆に反撃を受けやすいのがベネッサ【D】とブラッド。2キャラとも先端ガード以外はまず反撃され、レバーニュートラルで出す立ちⓅも届きやすい。相手キャラと距離に合わせて使用頻度を変えていこう。なお、全体的に足位置ハの字のときは反撃されにくいぞ。

投げでの反撃をつぶせる連旋背転脚（⇨Ⓚ⇨Ⓚ）への派生も活用しよう。ガード確認から移行でき、リーチの短い技や普段はヒットする立ちⓅをかわすことがあり、ヒット時のリターンは大きい。立ちⓅからの派生技をカウンターでくらうことと、待たれるとスキだらけな点が厳しいか。

たたき付けコンボでダメージアップを図ろう！

対戦攻略

ウルフ・ホークフィールド
Wolf Hawkfield

ショートショルダー（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）からのコンボと、壁際での戦術を紹介！

Text：アストロ　協力：ザンキチ

バウンティングエルボー（⬈Ⓟ＋Ⓚ）をコンボに組み込もう

Ver.C でバウンティングエルボーの判定が下方向に強化され、ショートショルダーからのコンボに組み込めるようになった。そのコンボとは、ショートショルダー→立ちⓅ→バウンティングエルボー→ニーリフト（⇨Ⓚ）というもの。サラ、パイ、アオイ、ベネッサ、アイリーン、ジャッキー、リオン、シュン、ブレイズの8キャラに決まり、ノーマルヒットから狙えるため強力だ。ただし、リオンだけは平行始動という条件があるので、狙う際には必ず足位置の確認をしておこう。

また、軽量級限定ではあるがキャッチ（⇨Ⓟ＋Ⓖ）～チェンジ（キャッチ中⇨Ⓟ＋Ⓖ）～プッシュ（チェンジ中⇨Ⓟ＋Ⓖ）からもバウンティングエルボーを絡めたコンボが狙える。

コンボの内容は、プッシュ→ショートショルダー→バウンティングエルボー→立ちⓅ→バウンティングエルボー→ニーリフトというもの。

このコンボが決まるキャラは、パイ、サラ、ベネッサ、アオイの4名。すべて決まれば総ダメージが84と、プッシュ始動のコンボの中では最大威力となっている。

⇦⇨Ⓟ＋Ⓚノーマルヒットから75のダメージを奪える。

[illegible]プッシュ後は、最速入力で決まるのでお手軽かつ強力。

壁際で超絶二択を迫る

ヨーロピアンエルボー（⇩Ⓟカウンターヒット時⇨Ⓟ＋Ⓖ）が、Ver.C から10フレーム有利となったため、強力な二択を迫れるように。さらに、ここで相手の後方に壁がある場合は、距離が密着となるので超強力な攻撃を仕掛けられる。

それは、ヨーロピアンエルボー後にキャッチ（⇨Ⓟ＋Ⓖ）を狙うというもの。リング中央よりも距離が近いため、しゃがみでキャッチを回避できなくなるという状態を作り出せるのだ。ショートショルダーと使い分けて選択を迫ろう。

ここで決まれば、打撃と投げの強力二択が成立する。

Virtua 5 ミニ事典

パイ補足:背転脚へのⓅⓀでの反撃には、Ⓟが発生する直前に連旋背転脚へ派生してカウンターヒットでくらえば、Ⓚ部分をスカすことがある。ただしブラッドやカゲなどの一部キャラ限定。
ウルフ補足:リング中央でヨーロピアンエルボーを決めた場合、ここからのキャッチは相手との距離が開いているため、しゃがみで回避されてしまう。ただし避けに対しては有効な選択だ。

シリーズ史上、最高の破壊力！

対戦攻略

ジェフリー・マクワイルド
Jeffry Mcwild

今回は Ver.C の超絶空中コンボを紹介。キッチリと覚えてプレッシャーをかけろ！

Text：アストロ　協力：ザンキチ

ニーアタック（⇨Ⓚ）からのコンボ

Ver.C でメガトンナックル（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）の発生～硬化が変わり、多くの状況から空中コンボに組み込めるようになった。

基本となるのは下表にある❶と❷のコンボで、両者ともノーマルヒットから狙える。❶に該当するのはサラ、アオイ、ベネッサ、リオンの4キャラ。足位置に関係無く、ニーアタックのノーマルヒットから決められるぞ。

❷は❶が決められない相手に対して狙うコンボで、該当するキャラは、パイ、カゲ、ラウ、ゴウ、アイリーン、ブレイズの6名。ただし足位置の確認が必要で、カゲ、ラウ、ゴウ、アイリーンに対しては平行スタート時限定だ。

メガトンナックルのコンボで、さらにダメージ効率がアップ。

ノーマルヒットでも狙えるため、決まるキャラを覚えておこう。

腹崩れも見逃すな！

下表の❸は、以前のバージョンでも限られたキャラに対して決められたコンボだが、Ver.C では重量級の2名以外に対して安定して決められるようになった。

ミドルヘルスタッブ（⇨Ⓟ＋Ⓚ）始動の場合は、ノーマルで65もの大ダメージ。コンボの締めであるエアキャッチパワースラム（敵うつ伏せ頭・空中ダウン⇩Ⓟ＋Ⓖ）をニーアタックに替えれば、その後に受け身に攻めへとスムーズに移行することが可能となるぞ。

下記のコンボが決まらない重量級に対しては、腹崩れ後にしゃがみⓅからトーキックハンマー（⇩ⓀⓅ）を使った追撃を決めておこう。

基本コンボ PICK UP!

❶	ニーアタック（⇨Ⓚ）→メガトンナックル（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）→レバー入れ立ちⓅ→メガトンナックル→エアキャッチボム（敵仰向け足・空中ダウン⇩Ⓟ＋Ⓖ）
❷	ニーアタック（⇨Ⓚ）→レバー入れ立ちⓅ→メガトンナックル（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）→エアキャッチボム（敵仰向け足・空中ダウン⇩Ⓟ＋Ⓖ）
❸	各種腹崩れ→しゃがみⓅ→メガトンナックル（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）→エアキャッチパワースラム（敵うつ伏せ頭・空中ダウン⇩Ⓟ＋Ⓖ）

❶は足位置に関係無く決まる。総ダメージはノーマルヒットで91。カウンターヒットならジャッキーにも決まるようになり、ダメージ数は107となる。❷のコンボは、ヒザがカウンターヒットした場合ならアキラ、ラウ、カゲ、シュン、レイ、ブラッドに対しても決まるようになる。

壁際を極める

対戦攻略

影丸
Kagemaru

壁際へ相手を追い込んだ際のダメージ源が豊富なカゲ。今回は下段攻撃にも注目だ。

Text：マッハ晶

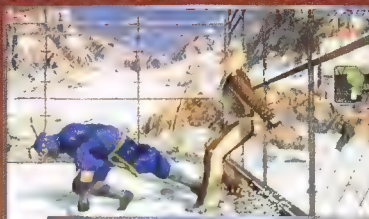
龍尾閃を組み込む

相手を壁際まで追い込んだ場合、旋蹴り（⇩Ⓚ＋Ⓖ）や旋風蹴り（⇨Ⓚ）での壁張り付きや、双破刃（⇧Ⓟ＋Ⓚ）カウンターでの壁よろけが主な狙いとなるが、立ちガードを崩す意味では決め手に欠ける。そこで龍尾閃（⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ）に注目。

この技は威力が21と高く、ノーマルヒットで壁よろけを誘発できる。主に狙う追撃は断ち手刀（敵背後Ⓟ＋Ⓚ）からのコンボだ。ヒット後は相手を浮かせることができるので、側弾（⇨Ⓟ）からの散弾螺旋裏蹴り（ⓅⓅ⇨ⓅⓀ）を決め、ダウン中の相手に旋風蹴りなどで追い打ちしよう。

また、断ち手刀を回復後にガードしてくる相手には逆蹴り（敵背後Ⓚ）を狙ってみよう。壁張り付きを誘発できるぞ。無回復には当たらないが、その場合断ち手刀がヒットするので読み合いになっている。逆蹴りヒット後は断ち手刀同様に、側弾から散弾螺旋裏蹴りを決めよう。

次に注目したいのが半月蹴り（敵背後⇩Ⓚ）。こちらは無回復の相手にも決まり、発生は16フレームと早いので回避が難しい。ヒット後は龍尾閃カウンターと同様のコンボを決めていこう。

実戦にはどれも回復が可能だが、十分実戦レベルで使える。

一番ヒット率が高いと思われる半月蹴り。回避は困難だ。

昇龍斬からの新コンボ

葉隠れ流・陰・昇龍斬（疾風陣中⇧Ⓟ：以下昇龍斬）ヒット後の新コンボを紹介しよう。ラウには平行始動で旋風刃（⇩Ⓟ＋Ⓚ）→立ちⓅ→葉隠流・陰・風神撃（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ：以下風神撃）がヒットする。Ver.C で立ちⓅの浮かせ直しが高くなったために決められるようになったコンボだ。ハの字始動の場合は、旋風刃後にフレーム消費しゃがみⓅを決めればバウンドながらヒットし、風神撃までつながる。レイには旋風刃をフレーム消費で決めれば、同様のコンボが入るぞ。

浮かせ直しが高くなったため、このようなコンボが可能に。

Virtua 5 ミニ事典

ジェフリー補足：❶と❸のコンボとも、最後の攻撃をニーアタックに替えることが可能。コンボ後に受け身攻めを重視するならヒザでコンボを締めくくろう。

カゲ補足：立ちⓅの浮かせ直す高さが上がった恩恵は円月蹴り（⇩Ⓚ＋Ⓖ）、斧鉞連脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）ヒット後にも受けられる。微量とはいえダメージアップにつながる要素なので、覚えておこう。

実用系の小ネタ満載！

対戦攻略

リオン・ラファール

Lion Rafale

[illegible]の起き上がり攻撃に[illegible]と、限定状況でのダメージアップ術を伝授！

Text：ちび太

起き上がり攻撃をつぶそう

リオンが持つ技の中で起き上がり攻撃つぶしに適したものは、中・下段両方に対して狙える後掃腿（⇩Ⓚ＋Ⓖ）と、下段攻撃を避けながらつぶす旋風腿（⇧Ⓚ）の二つが有力候補。両者とも技の発生がそこそこ早く、持続が長いため、起き上がり攻撃をつぶしやすい技といえる。

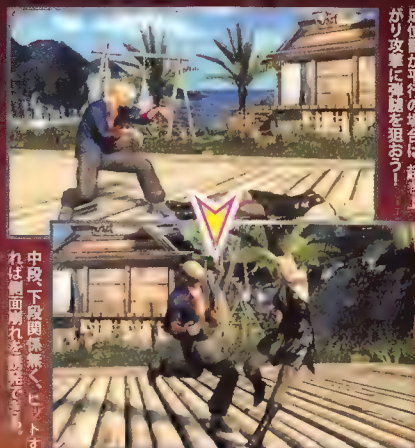
今回は、加えて一つ起き上がり攻撃つぶしに有効な技を紹介。それは、基本技でもある弾腿（⇧Ⓚ）で、起き上がり攻撃をつぶすと同時に、何と側面崩れを誘発できるのだ。ただしこの側面崩れを狙うには、条件があるので説明しよう。

その条件だが、足位置が平行で起き上がり攻撃をつぶすだけでOK。ハの字の状態で起き上がり攻撃をつぶしても、弾腿のカウンターヒットのみで終わってしまう。足位置平行で決まれば側面崩れからのコンボで追撃が狙えるため、ハイリターンな起き上がり攻撃対策となる。

狙いどころとしては、足位置が必ず平行になる貼身双勾手（⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ＋Ⓖ）後がオススメ。投げ後には相手との距離が開いてしまうが、絶好のポイントとなっている。

側面崩れを誘発したら、旋風落脚（⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ）→後穿脚（敵背後Ⓚ）→流星連勾手（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）の追撃で、78ものダメージを与えるぞ。

足位置が平行の場合は、起き上がり攻撃に弾腿を狙おう！

中段、下段関係無く、ヒットすれば側面崩れを誘発できる。

状況限定で投げ技のダメージアップ！

リオンが持つ投げ技は、状況限定で高威力に変化する。まずは、貼身双勾手を自分 or 相手の背中に壁がある場所で決めた場合。小ダウン攻撃が確定してダメージが72となる。次に、採取砲靠（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）が相手の背中に壁がある状況で決まれば大ダウン攻撃まで入り、72のダメージに。

最後に登山翻車脚（⇩⇨Ⓟ＋Ⓖ）が相手背中に壁がある場合。しゃがみⓅ→螳螂腰斬（⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）で壁に当たって大ダウン攻撃まで入り、74ものダメージを与える投げに変化する。

登山翻車脚からのコンボはジャッキー、アキラ、重量級以外に入る。

時雨を極める

対戦攻略

梅小路 葵

Aoi Umenokouji

時雨（Ⓚ＋Ⓖ）の使いどころと、ヒット後の攻めを考察。実践できれば強力な武器になるぞ!!

Text：矢永

紫雨の使いどころ

受け身攻め以外での紫雨の使いどころとして挙がるのはさばき技対策。つぶしたときの見返りが大きく、避けにも対応できるので優秀だ。

もう一つの使いどころがバックダッシュ打撃対策。近距離での主力技のリーチが短いアオイは、相手のしゃがみⓅガード後などにバックダッシュ→打撃と、バックダッシュ→避けを使い分けられると対応しづらいのだが、紫雨ならそのどちらにも十分な見返りが期待できる。相手のバックダッシュポイントを読み、うまく当てていこう。

有利が小さいと、発生の早いさばき技に負けてしまうので注意。

時雨ヒット後の攻めで大ダメージを狙え

時雨からは、ヒット確認でその後の行動を変えていく。カウンター時は確実に二連突釘脚（ⓅⓅⓀ）を決めよう。立ちⓅを出す際にレバー前入れにすれば、距離が離れたときも安定する。

ノーマルヒット後は二連突釘脚と前蹴り（⇧Ⓚ）による二択が基本。前者は立ちガード、避け、立ち技での暴れに連続ヒットしてダウンを奪える。後者はしゃがみガードには側面よろけを誘発し、暴れには側面崩れから大ダメージが期待できる。どちらも逆二択系の打撃をつぶせるので、ローリスクな攻めを展開可能。なお、側面よろけ時はⓅⓀや横周肘当てが回復不能。逃さず決めよう。

上記の二択はうまく屈伸されるとどちらも回避されてしまう。これに対しては投げを狙っていくのが効果的。暴れ以外の全行動を投げることができ、有利が大きいので通常の立ち技はすべて相殺する。ただし最速での投げは横投げになってしまうので抜けられやすい。1フレーム消費してから投げれば正面投げを決められるので、なるべくダッシュ入力でフレーム消費した投げを使おう。

このほか、しゃがみガード以外の選択肢に勝てる草薙（⇩Ⓚ＋Ⓖ）も有効。立ちガードに側面ヒットしたときは、相手の背中側へのOMでほとんどの打撃をかわし、背後を取ることが可能だ。

ノーマルからも有効なⓅⓅⓀ。ただし連打避で回避される。

…Ⓟ＋Ⓖ、⇧⇧⇦や…Ⓟ＋Ⓖなどの入力で。

Virtua ミニ事典 5

リオン補足：弾腿での起き上がり攻撃潰しが狙えるのはサラやジャッキーなどが持つ一般的な起き上がり攻撃のみ。アキラやシュンなどが持つ特殊な起き上がり攻撃には狙えない。

アオイ補足：腹側からの側面崩れ後は軽量級に対して、時雨→雛止（⇨⇦Ⓟ＋ⓀⓅ）や、飛び前蹴り（⇩Ⓚ）→立ちⓅ→1フレーム消費雛止などが決まる。前者はコンボ後うつ伏せ足側のダウンに。

対戦攻略

雷飛 Lei-Fei

Ver.C での変化が少なく、違和感無く使っていける。新戦術を取り入れて勝ち続けよう。

Text：華火

壁との角度が斜めの場合の戦術

今回注目したいのは、壁に対して斜めの場合（写真参照）。足位置を確認することによって、さらなる選択を仕掛けることが可能だ。

まずは以前も少し取り上げた坐盤劈掌（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）。レイの腹側が壁に向いているときに有効で、ヒット時は側面を奪うことができる。坐盤劈掌はレイの背中側に避けられない半回転技なので、相手が壁から離れようとしても避けられない。また、撑掌を嫌がって立ちガードすることもできないため、かなり有効だ。この場面ではノーマルヒットで17フレーム有利になるので、消費無し斜天連掌（⇧⇧ⓅⓅ）や双飛脚（⇩Ⓚ＋Ⓖ）が確定。さらに左右にある壁が近ければ、双飛脚→しゃがみⓅ→斜天連掌→五花坐山（⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）などのコンボが狙え、半回転下段攻撃という強力な始動技から大ダメージを奪えるぞ。

逆のパターンで、レイの背中側に壁がある場合。このときは里合腿（⇨Ⓚ）ヒットで側面を取れる。その際、距離が近い場合は後襲腿（跨虎式中Ⓚ）がつながるが、距離が離れているとスカってしまう、そこで有効なのが下掃連旋崩捶（跨虎式中⇩ⓀⓅⓅ）。初段をしゃがみガードされてしまうが側面で連続ヒットする（最後の部分を避けることが可能だが難しい）ので狙ってみよう。

この位置関係で坐盤劈掌がコンボ始動技に。中も下も地獄。

この状態で里合腿後側面に。背中の連係で4割近いダメージ。

双分捶を取り入れよう

双分捶（裏涅槃式中Ⓟ＋Ⓚ）は、Ver.Cからガード後2フレーム有利となった。元々ガードされて2フレーム不利、ノーマルで壁よろけを奪える技なので決して弱くはなかったが、今回からは使える技に。特に壁際では、それ自体を当てても壁よろけになり、ガードされても最速撑掌や、立ちⓅやしゃがみⓅ、バックダッシュ撑掌、ガードに対して投げやオフェンシブムーブ～前述の連係を絡めた択一攻撃などが有効。ヒット確認が若干難しいが、怒とうの攻めが可能だ。

ガードでも若干押せるのでうまく壁に追い詰めよう。しかも有利だ。

Ver.C 変更点解説

オフェンシブスタイルのVer.C新着コンボを紹介！

ベネッサ・ルイス Vanessa Lewis

発生が早くなったH・A・W・Kストライク（⇩Ⓚ）を使った強力なコンボを紹介しよう。

Text：栗田

状況限定ながら破壊力抜群！

Ver.CでH・A・W・Kストライクの発生が2フレーム早くなったため、下カコミにあるような強力なコンボが可能になった。これら2種類のコンボはどちらもダメージが同じなので、単純に相手キャラによって使い分けよう。足位置ハの字限定かつ一部のキャラ限定ながら、MAX85の大ダメージというのは魅力的だ。

次に、実際の使いどころについて説明しよう。クラスターニーは発生16フレームながら、コマンドの都合上、立ち状態からでは最速でも発生17となってしまう。発生16の技には、ほかにカウンターストライク（⇦⇨Ⓚ）やデスサイズ（➡Ⓚ）といった強力なものがあるので、まずはしゃがみⓅヒット後の選択肢と考えたい。コマンドミスの心配が無く、ノーマルヒット時でも相手のしゃがみⓅをつぶせるので、シンプルかつ強力な選択肢となるはずだ。

コンボが決まらないキャラには

紹介したコンボが決まらないキャラには、従来通りストッピングトー～スイッチバックブロー（⇧ⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）でスタイルを変えつつ攻めを継続するか、やや威力の高いチョッピングフック～ボディスマッシュ（Ⓟ＋ⓀⓅ）を決めて1フレーム不利から読み合うかの二択。なお重量級ハの字は、高難度ながら強力なコンボがある。

クラスターニーがカウンターヒットするとアゴ崩れを誘発し、18フレーム有利になる。

条件が整っていれば、発生が17フレームになったH・A・W・Kストライクが連続ヒット！

さらに下にあるコンボが決まり、小カウンターで79、大カウンターなら85の大ダメージ。

Ⓚ＋Ⓖからの打撃投げが決まるとMAX88ダメージ。

コンボ PICK UP!

❶	クラスターニー→H・A・W・K ストライク(⇩Ⓚ+Ⓖ)→ストッピングトー～セカンドインパクト(⇧ⓀⓀ)
❷	クラスターニー→H・A・W・K ストライク(⇩Ⓚ+Ⓖ)→ストッピングローコンボ～スイッチニーリフト(⇩ⓀⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)

すべて足位置ハの字限定。❶はアイリーン、サラ、ベネッサに、❷はブラッド、ラウ、ジャッキーに最速で決まる。また、❶が入るキャラ＋リオンには、❷の⇩Ⓚを1フレーム消費で出せば決まる。

後襲腿を出す際はⓀ＋Ⓖ入力：里合腿カウンターで軸がずれていると裏跨虎式になることがある。ここでⓀの騰空虎尾はつながらない。大鵬展翅なら連続ヒットすることもあるので、両方を兼ねる入力を。
ベネッサ補足：コンボの2発目のH・A・W・K ストライクまでなら、実はウルフ（ハの字）とジェフリー（両足）にもヒットする。ただし、重過ぎてその次が続かないという残念な結果に……。

現バージョンの攻略と最新作の写真を大量公開！

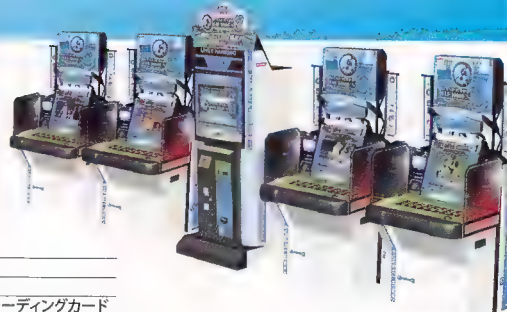
筐体カラー、グラフィック、システムなど大幅リニューアルの最新作『BBH3』(ロケテスト版)の情報をキャッチ！　現バージョンの攻略もあわせてどうぞ。

ベースボールヒーローズ3
■メーカー：KONAMI
■ジャンル　：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発　売　日：10月稼働予定
■使用基板：ー

Text：マンモス丸谷

洗練されたデザイン&新システムが熱いペナントを演出する!!

最新データ対応 2007年の主役が集結！

アーケード唯一の野球カードゲームとして高い人気を誇る『BBH』の新バージョンが今年も登場！　セ・パ両リーグともに白熱した優勝争いが展開されている2007年の最新データに対応。おなじみの選手に加えて現在活躍中のルーキー、新外国人選手はもれなくカード化。自分だけのドリームチームを結成してオンラインペナントの覇者を目指せ！

『3』はブルーがイメージカラー。筐体や画面レイアウトがさわやかな質感に統一された。最新作ということで映像も当然リニューアル。野球中継で見られる演出なども数多く追加されているようだ。

“マーくん”こと楽天の田中、FA移籍した“ヒゲなし”小笠原など活躍中の選手はのきなみカード化。能力値、カードデザインともに気になるところ。

情報画面も見やすく一新！

選手登録やオーダー画面のデザインが大きく変化。とくにオーダー画面は守備位置や守備適正の有無が一目で分かるため、カードの置き間違いは減るはず。

※画面はロケテスト版であり、開発中のものです。
また、今回紹介させて頂いた内容はロケテスト版のため、製品版とは異なる可能性があります。

『BBH2』現行verのセオリーを読みとく

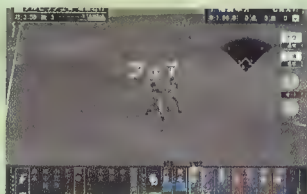
パワーアップバージョンのカード追加以降も細かいゲームバランスの調整が行なわれている『BBH2』。今回は現在(8月中旬)有効な戦法とその対抗策をここで紹介する。

幾多のバランス調整で“強すぎる”戦法はなくなりつつある。相手の裏をかいて戦う必要があるぞ。

小技の有効度がアップ！炎上するまえに危険を回避

●バントの性能が向上

稼動初期は当てることすら難しかったバントの性能が向上。相手が無警戒の場合、バント能力が3以上あれば高い確率で成功させることが可能になった。さらに相手が守備位置を左右や後方に動かしているとバントした打者もセーフになる可能性が増している。スクイズ成功率もあわせて向上、強打者の裏の選択肢としても機能するようになっている。福留、金城といったバントもうまい好打者が打席に立ったら要注意。スクイズも考慮してサインを選ぼう。

バントの空振りはほとんどなくなった。ただしバントが2以下の選手はゲッツーの危険性が。

内野を動かした状態で平均以上の走力を持つ選手にバントされると、ヒットになりやすい。

●その他の変更点

以前は内角攻めと引っ張り、外角攻めと流し打ちがかち合うと高確率で長打(とくに前者)になっていたが、現在のバージョンでは互いのカードゲージが逆方向に置かれていたり、投手の調子、スタミナによっては抑えられることが多くなった。

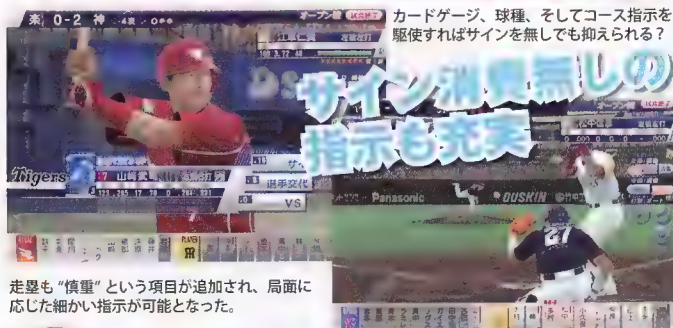
汎用性の高い、打たせて取れや外角攻めに強いセンター返しはシフトで防げることが多くなった。とくにショートが2塁ベースに張り付くバント警戒はセンター返しキラーといえる。ただしほかのサインには弱いので使いどころには注意しよう。

※画面はロケテスト版であり、開発中のものです。
また、今回紹介させて頂いた内容はロケテスト版のため、製品版とは異なる可能性があります。

NEW SYSTEM 1 コース指示が新たな読み合いを生む!

画面写真を注意深く見るとわかるが、『3』にはコース投球(コース狙い)が追加され、より細かい指示が可能になった。またサインもリニューアルされている。サイン時の画面を公開するので、しっかり確認してほしい。

カードゲージ、球種、そしてコース指示を駆使すればサインを無しでも抑えられる?

サイン消費無しの指示も充実

走塁も“慎重”という項目が追加され、局面に応じた細かい指示が可能となった。

攻撃時のサイン

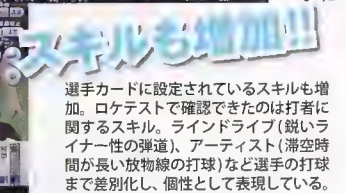
“積極的にいけ”や“慎重にいけ”といった選手を励ますようなサインがなくなり、打球の種類を指示する“叩きつけろ”、“打ち上げろ”が追加された。犠牲フライや進塁打などは、これらの新サインを使って導き出すものと思われる。

守備時のサイン

投げるコースを内外角だけでなく高低も指示できるようになったのが最も大きな変更点。警戒系のサインと組み合わせると成功率が変わりそう。コースを細かく指定できるので、相手の苦手なコースに投げるVSのような攻めも実現するかも!?

NEW SYSTEM 2 カードゲージ一新の選手の個性がより明確に!

カードゲージの長さが選手のミート(コントロール)、パワーに応じて変化。能力値の限界が設定され、選手の個性が分かりやすく発現する。

選手の特性に適したゲージにカードを置いてリードしていく必要ことになる?

スキルも増加!!!

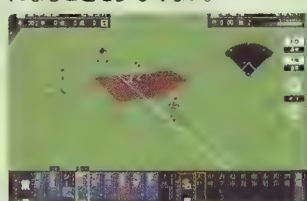
選手カードに設定されているスキルも増加。ロケテストで確認できたのは打者に関するスキル。ラインドライブ(鋭いライナー性の弾道)、アーティスト(滞空時間が長い放物線の打球)など選手の打球まで差別化し、個性として表現している。

選手の能力を見極めて最適な指示を出せ!

選手の能力にあわせてカードを置くのが基本だが、ゲージ外にカードを置いて指示を出すことも可能。配置した逆側の能力は下がるが、能力値を超えたプレイが期待できる。

バントへの対抗策

バントに有効なのはやはりバント警戒+パワーピッチ。バント自体は成功してしまうことが多いが、1塁はほぼ確実にアウトにできる。ただしこのサインは相手の積極的にいけ+強振と相性が悪く、読まれると高確率でスタンドイン、よくてツーベースという結果を招く。頼りすぎるのは危険だ。スクイズを確実に防ぐにはVSを仕掛けるか、敬遠を選択するといい。3塁走者の走力が平均程度ならアウトにできる可能性が高く、打者のバントスキルが低ければゲッツーになることも少なくない。

下柳などVSに強い(対ピンチ、制球に優れる)投手ならVSに持ち込むのも有効。

スクイズには敬遠。走塁のうまい選手でなければ3塁走者を狭殺できる。

球団	要注意選手	解説
[illegible]	森本　稀哲	パワーアップバージョンでバント能力が2から4に。金子はどのカードもバントスキルが高い。チーム最多犠打の田中賢介は3。
ドラゴンズ	福留　孝介	基本性能が高いためサインを間違えると悲惨な目に。谷繁も要注意。バント警戒を読まれると本塁打を打たれやすい。
ライオンズ	福地　寿樹	追加カードはバントスキルが4。ほかにも赤田、片岡も追加カードのみバント4。機動力もある選手なので要警戒。
タイガース	関本　健太郎	この選手も追加カードのバントスキルが4に向上している。長打もあるバッターなのでバントの裏の選択(強振)にも注意。
ホークス	川﨑　宗則	追加バージョンはバント4なうえにアベレーシヒッター。打ち取るのが難しい打者のひとり。盗塁が下がったのが唯一の救いか。
スワローズ	宮本　慎也	宮本がうまいのは周知の事実。それよりもバントが3になった宮出、リグス、米野あたりの伏兵に注意したいところ。
マリーンズ	今江　敏晃	バント2以下の選手が多い球団だが今江と追加カードの諸積はバント4。バントがうまそうな西岡のスキルは2。
ジャイアンツ	小関　竜也	球団唯一のバント4。あとの選手は木村拓、追加カードの小坂がバント3。ほかの選手はほとんどがバント2以下だ。
オリックス・バッファローズ	水口　栄二	水口は小技の効く2番タイプの典型。もちろんバントもうまい。追加カードの中では大西に注意。バント2が3に上がっている。
カープ	梵　英心	追加カードであらゆる数値がアップしている選手。バント以外も注意。井生が地味にバント4。飛ぶキャッチャーこと石原は2。
ゴールデンイーグルス	髙須　洋介	野村野球のたまものか、追加カードでバントが4に。チャンスにも強いのであなどれない。関川もバントが4になっている。
ベイスターズ	金城　龍彦	打撃能力が高くバントも4。ランナー3塁で勝負したくないバッターの筆頭。小池もパワーとバント4を兼ね備えた嫌な選手だ。

去る8月11日～13日に開催された「闘劇'07 FINAL」は、過去4回、歴代の闘劇大会のいずれと比べてもよりアツく盛り上がった。真夏の熱波をも超えたその激動の内容と、各タイトルの手に汗握る決戦の結末を、いち早くお伝えしよう！

闘劇初の夏開催！ディファ有明が燃えた！

満席の会場から常に熱い歓声が！

今回は異常気象の暑気がうなる中での開催となったが、指定席は開催前で完売、観客席は連日満席！　初日から3日目まで、会場を揺るがす歓声が絶えなかった。また、実験的にだが、会場の模様はインターネットでライブ中継されていた。

恒例の選手宣誓もより個性的に？

毎回恒例のパフォーマンスの場である選手宣誓も、今年は3日間いずれも超個性的!?　暖かい（？）声援が乱れ飛んだが、プレイヤーの意志を乗せた言葉でしっかりと締めてくれた。左から、初日のおおさか＆KT仮面、二日目のラオウ軍、最終日のPincho。

国際色溢れるプレイヤーが集う！

今回の「闘劇」では海外選手枠が一気に拡大したことで、より国際的な大会の意味合いが強まった。『鉄拳5DR』では日本と韓国のプレイヤーが組んだチームが準優勝の快挙！

言語のみならず、じゃんけんを知らないなどの文化の壁もプレイヤーには些細な問題だったようだ。『KOF 98』では、日本勢の健闘むなしく、決勝は中国勢同士の対決となった。

海外勢の快進撃！

上海代表「小孩」圧巻の覇業達成！

『KOF'98』では世界最強といわれる中国勢のすさまじい強さに、観客全体が飲まれた。ベスト8の半分が中国勢、さらに決勝は中国勢同士の対決となり、優勝したのはリトルボーイこと「小孩」！　『闘劇'05』の韓国「Nin」に続く、2度目の海外勢による優勝だ。

[illegible]

『ハイパーストⅡ』でも、アメリカの大規模ゲーム大会EVO覇者・Wolfe兄弟が実力を見せ付ける。完璧なDベガの動きに、会場は大いに沸いた！　闘劇覇者の一人「オトチュン」率いるチームを1回戦で見事に下した。

闘劇の魔物に飲まれた者
勝利の女神に微笑まれた者
運命を分けた有力候補たち

今年は優勝候補と称された選手の間に、明暗がはっきりと出た。『VF5』では、「闘劇」無冠のバーチャ神「ちび太」がついに初勝利&初戴冠。また『GGXX ΛC』でも暴君・「小川」が貫禄を見せ、頂点に再臨した。しかしその陰で「闘劇」最多覇者「ゆきのせ」や『ストⅢ 3rd』優勝最有力候補【LAST BOSS】、『鉄拳5DR』の【No Respect】、『アルカナハート』の「ふり〜だ」など多くの優勝候補者が散っていったのも事実。「闘劇」の魔物は、今年も健在だった。

地方勢の活躍は新時代の予兆!?

今回の各タイトル優勝者を見てみると、関東×2、関東＆東海混成×1、関西×3、東海×1、北海道×1、上海×1と、大都市圏以外の勢力が見事に入賞を果たしている。地方は不利と言われる時代はもはや終わったといえる。プレイヤー数が少ないなどの対戦環境の悪さを、やり込みで凌駕できることを証明した。

各ブースも大盛況！

ロビーの試遊コーナーでは、『鉄拳5DR ONLINE』や『アルカナハート』など話題の移植作がプレイアブルで出展されていた。さらにカプコンの小林裕幸プロデューサーは、自らステージで『戦国BASARA® X（クロス）』の画像と最新情報を公開してくれた！　また発売が迫ってきた「このはぬいぐるみ」も展示されていたぞ。

四年越し、悲願の戴冠!!

セガワールド 松阪代表
さるすべ（アスタロス）

勝者の声

優勝できてうれしいという感情が半分、正直ほっとした。[illegible]トりたいという[illegible]りです。[illegible][illegible]した。

ソウルキャリバー[illegible]だ人でも、[illegible]ので[illegible]。面白いタイトルなので、ぜひ皆さんもやってみてください。

壇上までの大まかな流れ

4年ぶりに闘劇種目となったソウルキャリバーシリーズ。闘劇'07の初日最初の種目ということで、キャリバーだけでなく闘劇全体を盛り上げるべく、観客の声援も早くもヒートアップしていた。

当日の選手宣誓を務めた「KT仮面」（ヴォルド）はそのまま第一試合、「社会の膿」（ヴォルド）との国内ヴォルド最強決定戦に臨み、これを制した。しかし2回戦では、初戦をド派手なジャストインパクトで飾った「刑事長」（御剣）が彼を抑える。

逆側には四年前の決勝の相手「西井」（ジークフリート）が控え、対決が期待された。しかしここに割って入ったのは若手「伏屋翔太」（シャンファ）。見事「西井」を撃破し、「刑事長」と闘うにふさわしいのは自分だと示した。

第2ブロックは残念ながら欠場した選手の代わりに当日予選2位の「レイカス」（アスタロス）が[illegible]。彼を含む8名中3名が海外[illegible]という興味深いブロックだったが、「イザベラ・ネオ」（アイヴィー）、「北千里」（雪華）が前評判通りの活躍を見せて壇上行きを決めた。

第3ブロックは優勝候補最右翼と目される「さるすべ」（アスタロス）と「キロミリ」（ソフィーティア）がそろって順当に勝ち抜けた。第4ブロックでは「おおさか」（マキシ）が得意の対アイヴィー戦でEU代表選手「Malek」（アイヴィー）を退けてベスト8進出を果たしている。

会場が息を呑んだのは「2K」（ザサラメール）対「月虹琉那」（吉光）。残りわずかの削り合いは、ジャスト受け身で体力を1ドット残すことに成功し、相手のバックステップを読み切って浮かせ技をたたき込む大逆転劇で「2K」が制した。

会場の注目を一身に集めたイザベラ・ネオ

そのコメントとパフォーマンスで[illegible]の視線を釘付けにした「イザベラ・ネオ」。「北千里」に敗れたときはショックでその場から動けなくなるほどだったが、彼の真摯なやり込みの姿勢にはVF勢・鉄拳勢も[illegible]様子だった。[illegible]もこの選手から目が離せない。

壇上での激闘!

連覇を狙う「刑事長」はかつてと変わらぬ攻めのスタイルで「伏屋翔太」を斬り捨てた。会場人気No.1にして今年のMVPともいわれた「イザベラ・ネオ」は「北千里」と激突する注目のカード。得意のコマンド投げをたたき込むも、最後には「北千里」の大会前コメント通り「処理」されてしまった。

「さるすべ」対「キロミリ」の優勝候補対決は、劣勢との予想を覆して「さるすべ」が勝利。「おおさか」対「2K」は一発狙いの前者と細かいケズりの後者という構図に。最後まで生き残ったのは「2K」だった。

準決勝「北千里」対「刑事長」では、「刑事長」が雪華に対する苦手意識を克服し切れず、「北千里」が彼の連覇をくい止めた。「さるすべ」対「2K」の闘いでは、ダメージ効率差を際立たせる作戦で「さるすべ」が勝利した。

決勝はKO-HATSU勢同士。これまで何百何千と対戦を重ねた二人による決勝戦は観客の心を揺さぶった。最終ラウンド、「さるすべ」の捨て身の選択肢がヒット。闘劇覇者の栄冠は彼の頭上に輝いた。

世界的人気を誇るソウルキャリバーシリーズ。その闘いに国境などは存在していなかった。

「ひぐ」（ユンスン）、「毛玉」（吉光）など、実力を出し切れなかった選手も居た。

前回覇者「刑事長」は連覇ならず。だがその剣の腕には衰えは見られなかった。

死力を尽くして闘った両者。闘劇にふさわしい、熱い決勝戦だった。

“バーチャ神”ついに頂点へ！

POPY-新潟-
すぐる（リオン）、ネス（レイ）、まこと（カゲ）

ビルドアップ
組長（ウルフ）、K爺（シュン）、ちのブラッド（ブラッド）

クラーケン
ちび太（リオン）、あかべ（ゴウ）、矢永（パイ）

渋川組
渋川流（アオイ）、ポチ（ベネッサ）、よろしこ（ジェフリー）

当日予選
クラーケン
矢永（パイ）、ちび太（リオン）、あかべ（ゴウ）

勝者の声

ちび太：うれしい。“闘劇最高”な気分になった（笑）。
あかべ：ヤバい！
矢永：ちび太最高。あと原稿料上げてください（笑）。
ちび太：応援してくれた人、ありがとうございました。
あかべ：最後の東京勢なんで、むしろ盛り上がった！
矢永：普段は応援してくれないような人も応援してくれた（笑）。
ちび太：最後は地方vs.東京で、BT杯みたいな感じになったから余計盛り上がったかな。

壇上までの大まかな流れ

“安定しないゲーム性”といわれる『VF5』だが、強豪がこれほど立て続けに負けるとは、だれが予想しただろうか。第1ブロック1回戦から【毛ミストリー】（こえど：カゲ、鉄拳で有名なゼクス：アイリーン、マグナム：ジェフリー）と、【オーバードライブ】（千人斬り：カゲ、やつき：ジャッキー、あうる：アオイ）の二大優勝候補が、いきなり地方勢に敗れる衝撃で本戦が開幕。

地方勢に傾いた流れはブロックが変わっても続き、第2ブロックでは【VF都市伝説】（磁石：カゲ、L：アイリーン、調布K.Kサラ：パイ）と【男ティ・イズム】（虎龍：ラウ、☆野ひかる：ジャッキー、ムッキー晶：アキラ）、さらに第4ブロックでは【新宿No.1】（イトシュン：ブラッド、ゴージャス：アイリーン、マスク・ド・ヒジテツ：ジャッキー）の3チームがすべて大阪勢に敗れ、東京勢は1回戦でほぼ壊滅状態に。

その後も多少荒れ模様の中試合は着々と進み、第1ブロックは闘劇常連の【POPY-新潟-】（すぐる：リオン、まこと：カゲ、ネス：レイ）がしっかりと勝ち切る。第2ブロックは中部勢の【ビルドアップ】（組長：ウルフ、K爺：シュン、ちのブラッド：ブラッド）が、関西最強チーム【大聖堂】（えるぴ～：ブレイズ、ハウル：カゲ、超太郎：ジャッキー）に大将戦の末「組長」が勝利。

第3ブロックは当日予選を勝ち抜いた【渋川組】（渋川流：アオイ、ポチ：ベネッサ、よろしこ：ジャッキー）。第4ブロックは唯一の東京チーム【クラーケン】（ちび太：リオン、あかべ：ゴウ、矢永：パイ）が東京勢の応援を一身に受け、「ちび太」を温存したまま壇上に到達。

前評判の高かった有力チームは、壇上を前にすべて姿を消した。

“相性最悪”といわれた男が最高の結果！

過去4回の闘劇での戦績が「0勝4敗」と、闘劇との相性が最悪だった「ちび太」。今回も決勝戦の大将かつ相手は残り三人という末期的シチュエーションで初登場。さまざまなプレッシャーをものともせず、「ちび太」らしいファンタジスタなプレイで闘劇初勝利→逆3タテで優勝というスーパーコンボを魅せてくれた。

壇上での激闘！

準決勝第1試合は【POPY-新潟-】vs.【ビルドアップ】。【ビルドアップ】が先制するも、中堅「すぐる」が安定感ある立ち回りで3タテし、【POPY-新潟-】が先に決勝へ。

第2試合は【渋川流】と【クラーケン】の予備予選勝ち上がり組み同士の一戦。この試合は当日絶好調の「矢永」が、2-1からのドローによる勝利なども交えつつ3タテ。またしても「ちび太」を温存して、決勝の舞台へと進む。

決勝の先鋒戦は「まこと」vs.「矢永」。3ラウンド目に「まこと」が、まさかの弧延落（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）でリングアウト勝利を収めると、勢いに乗り「あかべ」までも連破。

このまま決着が付くか……と思われたが、この日の「ちび太」は何かが違った。「まこと」を3-1で倒すと、続く「ネス」を壁際でハメ殺して大将「すぐる」を引きずり出し、会場全体が一気にヒートアップ。

大将戦は「すぐる」が2本連取して残り1撃まで追い込むも、「ちび太」が驚異の粘りを見せて逆3タテ。最高の盛り上がりの中で【クラーケン】が今年の闘劇を制した。

次々と消えていく東京の強豪。1回戦が終わるころの都内勢は、まさに“お通夜”。

最強プレイヤーの「ふ～ど」も1回戦で敗退。その後はなぜかメイドのコスプレ!?

“バーチャ神”の名にふさわしい、ドラマのような大逆転劇を見せた「ちび太」。

最高に熱かったのは、土壇場で半回転攻撃を避けての逆転シーン。

大阪勢、悲願の闘劇制覇！

戦代表

チャンジャ２人前

(二代目メンストリュウ、マタドール、たいぞー)

勝者の声

[illegible]

壇上までの大まかな流れ

八つの海外枠が設けられ、1/4が海外勢となったことによって例年よりも色濃くなった「日本vs海外」という構図。

中でも注目を集めていた韓国勢は、そろって1回戦を突破。日本の有力チームたちも、続々と2回戦に駒を進めていく。そして2回戦、本命同士の対決となったのは、韓国の【地球代表】と、前年度覇者【No Respect】の一戦。昨年は安定感のある闘いを見せた【No Respect】だったが、今年はメンバー全員がやり込み不足気味という状態で臨んだ今回の闘劇。万全を期して乗り込んできた【地球代表】に対して力一歩及ばず、敗北を喫することとなった。

また、韓国勢に次ぐ実力を持っている海外勢としてマークされていた【THE ONLY FRENCH I KNOW IS BLAYTANT】の「Cris」（ジュリア）「ティッシュもん」（マードック）、「Prodigal Son」（カズヤ）は、韓国ドリームチームの【TEAM KOREA】に敗北。

三つのチームが出場したアメリカ代表や、上海代表、オーストラリア代表が早々に姿を消していく中、韓国勢は順調に勝ち上がっていく。その実力の高さは、やはり海外勢の中でも頭一つ抜けている。

そして、韓国プレイヤーといえば忘れてはいけないのが【ソ・ヨン様】の「ソヨンドリ」（デビルジン）。日本に滞在し、関東の「タケヤマ」（ガンリュウ）、名古屋の「RAUM」（アンナ）と組んで、名古屋の闘劇予選を突破した「ソヨンドリ」は、1回戦では二人抜き、2回戦は3人抜き、と前評判通りの大活躍。「ソヨンドリ」が負けた穴を、「タケヤマ」が押さえる、という継投リレーで、ベスト4への勝ち上がりを決めた。

国は違えど、鉄拳を愛する気持ちは同じ

鉄拳史上初の日韓混成チームを結成し、決勝戦まで進出した「ソヨンドリ」は、[illegible]のインタビューで、「韓国人、日本人じゃなく、『鉄拳人』として鉄拳を楽しみたい」と語った。この言葉には、場内から暖かい拍手が送られた。[illegible]鉄拳というゲーム[illegible]しさが[illegible]された瞬間である。

壇上での激闘！

出場した韓国のプレイヤー全員が勝ち残り、今年のベスト4は「12名中7名が韓国のプレイヤー」という非常事態に陥った。

そんな中、男を見せたのが【チャンジャ２人前】の大将「マタドール」（ガンリュウ）。【TEAM KOREA】の中堅「NIN」（スティーブ）に追い詰められた状況から、「NIN」、「200won」（アンナ）両名を倒しての逆転勝利。第五回軍総杯にて、決勝戦で涙をのまされた「200won」に対してリベンジし、執念の決勝進出を決めた。

韓国代表の【地球代表】と、混成チーム【ソ・ヨン様】の対決は、【ソ・ヨン様】の先鋒「ソヨンドリ」の3タテという結果に終わる。これで、韓国代表の2チームは共に敗れ、決勝戦は大阪vs日韓混成チームという組み合わせに。

ここでは、【ソ・ヨン様】の中堅「RAUM」がまさかの大爆発。「二代目メンストリュウ」（ヘイハチ）、「たいぞー」（フェン）を倒し、「マタドール」を追い詰めるが、ここから「マタドール」が二人抜きを達成。大逆転勝利を収めた。

1回戦、大将からの逆転劇を見せた「ティッシュもん」。その実力は健在だった。

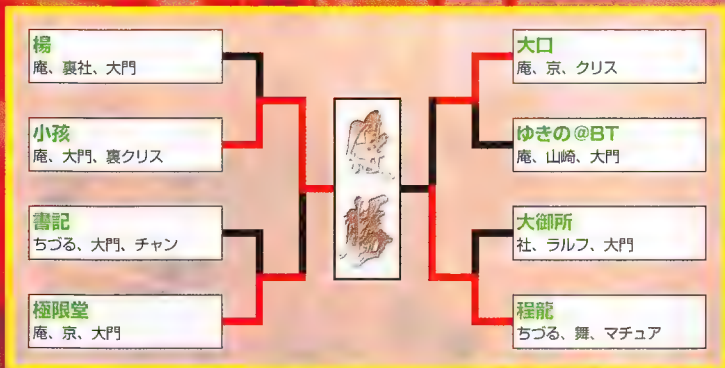
やはり強かった韓国勢。重圧の中しっかりと勝ち上がれるのは、底力あってこそか。

準決勝での3タテ勝利をやってのけた「ソヨンドリ」。恐ろしいまでの強さだ。

「RAUM」の削りを読み切って逆転した「マタドール」。勝利への執念の差が出たか？

"中国最強"、その圧倒的実力!!

上海代表
小孩（庵、大門、裏クリス）

	決勝	
楊 庵、裏社、大門		大口 庵、京、クリス
小孩 庵、大門、裏クリス		ゆきの@BT 庵、山崎、大門
書記 ちづる、大門、チャン		大御所 社、ラルフ、大門
極限堂 庵、京、大門		程龍 ちづる、舞、マチュア

勝者の声

――優勝した今の気持ちを教えてください

小孩：壇上に上がるまでは緊張していましたが、それよりも今は優勝してうれしい気持ちです。

――読者の皆さんに一言お願いします

小孩：応援してくれた方、読者の方、ありがとうございました。機会があればまた出場したいと思います。

壇上までの大まかな流れ

今大会で最大の注目を浴びたのは中国勢。優勝候補大本命の「小孩」は、1回戦で「バター」、2回戦で「山ちゃん」と立て続けに強豪と当たるが、高い実力のを見せ付けて危なげなく勝ち上がる。

同じく中国勢の「程龍」は、2回戦で「ライアン」と激突。お互いにレアキャラを使いこなすプレイヤー同士ゆえ注目が集まったが、ここでは「程龍」のちづるが猛威を振るって「ライアン」を倒す。

中国勢に比べて情報が少ないために、実力が未知数といわれた台湾勢だったが、「楊」、「老詹」がそれぞれ「キャベツ」、「づね」を倒し、その実力のほどを披露する。

このように海外勢の活躍が印象的だが、日本のプレイヤーも負けていたばかりではない。

今大会で唯一のキム使い「777」は、1回戦で中国の「董幹」をキムの3タテにより撃破。「書記」は2回戦で中国の「WCTEA」と対戦。この試合では「WCTEA」の先鋒ちづるが活躍して、一気に「書記」の大将・裏社まで勝ち進む。しかし、ここから「書記」がまさかの逆3タテを決めて勝利を収める。

そのほか、日本のプレイヤーで注目を受けていた選手として関東の「大御所」と関西の「の。」が居るが、この二人がまさかの1回戦激突という組み合わせ。どちらも打倒海外の選手として有力候補だっただけに、ややもったいない感はあったが、非常に内容のいい試合を見せてくれた。勝負の方は「大御所」が勝利を収めた。

前半戦が終わってベスト8に残った選手の内訳は、日本勢四人、海外勢四人と、全く互角の状態だった。そしてついに、勝負の舞台は壇上へと移っていく。

日本プレイヤーも意地を見せた！

次々と中国勢が勝ち上がる中、「書記」が圧倒的不利な状況から、裏社の逆3タテで「WCTEA」を下した。観客の多くは、試合半ばにしてもはや「書記」の敗北はほぼ決まったと思っていたハズだが、当の本人は勝てると信じていたそうだ。その心がこの逆転劇を作り、ベスト8へと進ませることになったのだろう。

壇上での激闘！

優勝候補「小孩」は、準々決勝で台湾の「楊」と激突。この試合では「楊」の先鋒庵が大爆発して、何と「小孩」の大将裏クリスまで一気に勝ち進む。このまま「小孩」は敗退か!? と思われたが、「小孩」が勝負強さを見せ付け、逆に裏クリスで「楊」を追い詰めていく。そして勝負はまさかのダブルK.O.でドローゲームへ。迎えたファイナルラウンドは「小孩」が中下段の揺さぶりで少しずつ体力を奪い、「楊」を下して勝ち上がった。

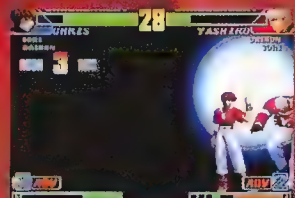
準々決勝では「ゆきの@BT」vs.「大口」や「大御所」vs.「程龍」という日本vs.中国という図式が見られたが、どちらの試合でも日本勢は敗れてしまう。

残った二人の日本人プレイヤーとなる「書記」と「極限堂」戦は、日本勢同士の直接対決を「極限堂」が制してベスト4に残る。これで日本勢は「極限堂」だけという形に。

その「極限堂」は、準決勝で「小孩」と闘ったが敗れてしまい、決勝戦は中国勢同士の対決となる。ここで「程龍」を倒した「小孩」が、前評判通りの強さで優勝を決めた。

打倒海外の期待が高かった職人「ライアン」は、「程龍」に敗れた。

「大御所」vs.「の。」はもったいないながらも、非常に面白い名勝負となった。

注目選手の「大御所」は、「程龍」に敗北。マチュアに少し減らされ過ぎたか!?

庵で有名な「小孩」だったが、今大会では裏クリスの実力も見せ付けた。

チームの信頼度が頂点を決めた！

さこ☆はし
sako（Xリュウ）、ねこはし（Dベガ）

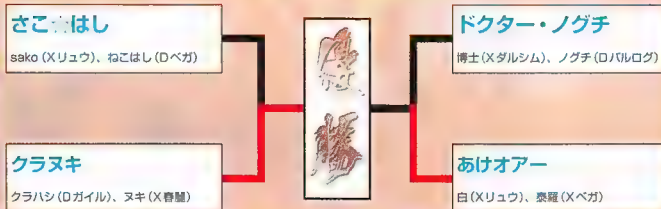
クラヌキ
クラハシ（Dガイル）、ヌキ（X春麗）

ドクター・ノグチ
博士（Xダルシム）、ノグチ（Dバルログ）

あけオアー
白（Xリュウ）、泰羅（Xベガ）

プラボ上尾店代表

クラヌキ

（クラハシ、ヌキ）

ヌキ：久々にゲームの攻略をしっかりやって、タッグということでずっと二人で練習してたんですよ。[illegible]で優勝したとき以来という、く[illegible]で優勝できて良かったです。

クラハシ：最初はぶっちゃけ一人で優勝する気でいたんですけど、この二カ月で一気に急成長[illegible]最後はキャラを変えようか悩み[illegible]て良かったと思っています。

壇上までの大まかな流れ

ほぼすべての実力者が出そろった感があるこのタイトルだが、一回戦から波乱含みの試合が続出することになる。まず、注目の開幕戦は【ときジャイ】対【さこ☆はし】。先鋒戦を「ねこはし」がきっちり取ると、大将戦はもつれるものの「sako」が思い切った攻めで勝利する。続いて日米トップ対決の【美女と野獣】対【Team Wolfe】。1回戦の硬さからか「オトチュン」が上手く動けず、弟「Graham」にあっさり負けてしまい、続く大将戦では、兄がキャラ差を生かしてきっちり勝利した。

そして最注目戦である【川崎白虎隊】対「ぶっぱ」。先鋒にいきなり「ウメハラ」を出してくるが、苦手キャラの「だんじり」（ダルシム）が登場。「だんじり」は終始落ち着いた試合運びで「ウメハラ」を圧倒。大将戦は、師匠「yaya」が取り返すものの、代表戦で粘る「yaya」を突き放し「ぶっぱ」が勝利。【しんこん】と【闘劇リベンジ】は実力者同士の対決。先鋒戦は、「兄ケン」対「ちむちむ」。お互い硬さがあったが、兄ケンが接戦をものにする。後が無い【しんこん】だったが、「むてガイル」が力強くXリュウを撃破して、接戦をものにした。ベスト8はきっちり実力者が残る。アメリカ最強兄弟は、勢いに乗る【さこ☆はし】に敗退。優勝候補筆頭の【KING】は、【クラヌキ】に予選での借りを返されここで消える。実力者同士の対決となった【シャドルー長瀬支部】と【ドクター・ノグチ】だが、「博士」が二人抜きで勝利。最終戦は身内対決【しんこん】対【あけオアー】。先鋒戦は「ちむちむ」が「白」を破るものの、普段五分の勝負をしている「泰羅」が「むてガイル」を倒し、そのままの勢いで壇上に上がった。

格闘神ウメハラ まさかの1回戦敗退

事前インタビューでは、氏らしか[illegible]発言が目立ったが、前日にあった3on3大会では、準優勝ときっちり結果を残[illegible]た相手は、関西の若手「だんじりダルシム」[illegible]利キャラとの対戦だったが1本取るも最後でリバーサルサアッパーカットを失敗して0勝のまま、敗退してしまった。

壇上での激闘！

壇上で[illegible]となるベスト4[illegible]幕戦は、【さこ☆はし】対【クラヌキ】。先鋒「ねこはし」は、Xリュウにキャラ変えするも、要塞ガイルの異名を持つ「クラハシ」に惜しくも敗れる。大将戦は同キャラ対決となったが、「ヌキ」が貫禄を見せて決勝進出した。続く第2試合では、東京勢同士が激突。先鋒戦は「白」が満点の出来で「ノグチ」を退けると、大将の「泰羅」ものびのびと動き、硬さのある「博士」をきっちり仕留め勝利した。

決勝戦は、キャラ変えのあるルールが明暗を分けた。直前までキャラ変更を迷っていた「クラハシ」に、「負けても自分が絶対2人抜きするから、キャラ変えはしないでくれ」と説得した「ヌキ」。「クラハシ」のキャラ変更を読んで、メインではないDベガを選んだ「泰羅」。先鋒戦は、迷いの無い「クラハシ」が最後まで冷静に試合を運び勝利。大将戦は、心なしか反応が遅れる「泰羅」に対して、Dベガ対策をきっちりしてきた「ヌキ」が1本取られるものの、残りをパーフェクトで倒し、二人とも全勝で優勝を決めた。

【Team Wolfe】は前評判通りの強さを発揮。優勝候補を初戦で撃破した。

優勝候補筆頭といわれた【しんこん】だったが、わずかに壇上へ届かなかった。

若手のトップとして期待されていた【あけオアー】。敗れたものの実力を見せ付けた。

絆で結ばれた【クラヌキ】は最後まで危なげ無く勝利を重ねていった。

関西勢、念願の王座を奪取！

ゲームハウス　アリババ店代表
エターナルフォースブリザード
邪気眼（相手は死ぬ）（まこと）、梅園（春麗）、松田（ユン）

神奈川
力丸（春麗）、やっくん（ユン）、たけ（レミー）

404 Error
RX（ユリアン）、杉山（ネクロ）、ロシヒカリ（ヤン）

KOKUJINさん
ももち（ユン）、平井（ケン）、雪男（豪鬼）

エターナルフォースブリザード
梅園（春麗）、松田（ユン）、邪気眼（相手は死ぬ）（まこと）

勝者の声

――優勝した今の気分は？
梅園：最高にうれしいです。
松田：すがすがしいです。
邪気眼（相手は死ぬ）：俺が強いということを証明できてよかった。
――読者へ一言お願いします
梅園：MOVさんや、ヌキさんよりも下手な俺が優勝できたので、気持ちを切らさずに続けることが大事だと思うので、頑張って下さい。
松田：やってれば、そのうち強くなると思います。
邪気眼（相手は死ぬ）：ありがとうございました。

壇上までの大まかな流れ

優勝候補と目されるチームが次々と散っていった今回。大まかな流れを見ていこう。

第1ブロックを抜けたのはチーム【神奈川】。ニューカマーながらこの一年で上位プレイヤーと渡り合えるようになった実力者「力丸」（春麗）が、優勝候補筆頭【LAST BOSS】「KO」「ボス」「MOV」を、大将から3タテでの逆転劇で下し、壇上へコマを進めた。

激戦区であった第2ブロックを制したのは、昨年も同じチーム構成で、惜しくも出場を果たせなかった、埼玉を代表する【404 Error】。動画神として知られるコンボ職人「RX」（ユリアン）が【プレミアムフォックス】戦で「ヌキ」（春麗）を、【ドラえもんがチョキ出してた】戦では「ときど」（春麗）「にっと」（ユン）を倒す大活躍を見せ、念願の舞台へ。

第3ブロックを抜けたのは、関西地区の強豪【エターナルフォースブリザード】。最強まこと使い「シロいたち」として名を轟かせた「邪鬼眼（相手は死ぬ）」（まこと）、重なる東京遠征で地力を付けた「松田」（ユン）が実力を余すところ無く発揮しベスト4へ。途中【トンカツはガチ】の「タックル前田」が、高難度である浮かせない幻影陣コンボをさく裂させ、会場がどよめいた。

第4ブロックは中部代表「KOKUJINさん」。【ニュートン】戦では先鋒「雪男」（ゴウキ）が「マッチ」（豪鬼）「ラオウ」（春麗）「メスター」（ユン）を3タテ。また【バニシュテス】「おちび」（ユン）と【ニュートン】「マッチ」（豪鬼）による、前回準優勝チームによるチームメイト対決は「マッチ」に軍配が上がった。

「相手は死ぬ」！！

「邪鬼眼（相手は死ぬ）」は、壇上でエターナルフォースブリザードについて「一瞬で相手の周囲の大気ごと氷結させる。相手は死ぬ」と、31チーム93人に死を宣告。その後、エターナルフォースブリザードの威力を遺憾無く発揮し、優勝を奪取した！

壇上での激闘！

激戦を制して勝ち上がった【神奈川】と【404 Error】の両チーム。先鋒戦は「力丸」を「杉山」が倒し王手をとるが、中堅「RX」が巻き返しそのまま3タテで勝利。

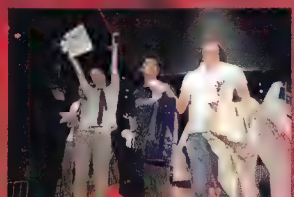
続く準決勝第2試合、【KOKUJINさん】と【エターナルフォースブリザード】。自ら本日0勝との告白をした「梅園」だったが、「雪男」「平井」と撃破。しかし「ももち」が取り返して「松田」との大将戦へ。キャラセレクト画面で精神を研ぎ澄ませる「ももち」に対し、早々にキャラ選択を済ませる「松田」。対照的な二人が迎えた大事な一戦。そしてここでスクリーンに映ったのは「ももち」がいつも使っているカラーを選択した「松田」ユンだった……！

この秘策が功を奏したのか、激戦は「松田」が制す。

決勝は先鋒「梅園」が「杉山」を倒すと「RX」が取り返し、一進一退になりかけたところを「邪鬼眼（相手は死ぬ）」が食い止める。そして、攻略レベルおよび技術力の高さを見せ、残る「RX」、「ロシヒカリ」と連破。関西勢が第一回闘劇以来4年ぶりの優勝を決めた。

鉄板といわれていた【LAST BOSS】も、壇上に上がること無く敗れ去った。

期待された海外勢の活躍だったが、すべて1回戦で負けていった。

動画神「RX」（ユリアン）が魅せるコンボに会場は大盛り上がり！

壇上で喜びをあらわにする【エターナルフォースブリザード】。

北海道勢、初の闘劇制覇!!

スーパーヒーロー仙台代表
ノブレス オブ リージュ
電波(弓塚さつき)、ゆう(遠野秋葉)

ノブレス オブ リージュ
電波(弓塚さつき)、ゆう(遠野秋葉)

おれは神になるんだ!
元町(吸血鬼シオン)、Grow(アルクェイド)

ずっとゆきのせのターン
ゆきのせ(遠野秋葉)、SII(アルクェイド)

サガルマータ
信(遠野秋葉)、ジェフリーマンソンEro(蒼崎青子)

電波:優勝して、素直にうれしいと思いました。
ゆう:最後に勝って優勝を決めたかったですね。
電波:トーナメント内に、北海道で対戦できるキャラが多かったのが[illegible]ました。
電波:北海道勢で闘劇優勝したのは初めてなんで、北海道のみんなに優勝を伝えたいです。[illegible]プレイヤーが居るから強くなれるんで、メルブラプレイヤーみんなにありがとうと伝えたいです。

壇上までの大まかな流れ

当日予選では、「ぶぶ」や「ディムロス」、「鴨音」、「てぃーる」などの強豪が多数参加したが、抜けたのは新潟チーム【A.K.N】と混成チームの【パロスペ】であった。

第1ブロックは強豪が多数ひしめくブロック。2回戦で優勝候補の一角の北海道の強豪「電波」(弓塚さつき)率いる【ノブレス オブ リージュ】と前回準覇者の1人「kubo」(シオン)のチーム【さとけんに捨てられた】がぶつかる激しい展開。その激闘のブロックを制したのは、【ノブレス オブ リージュ】だった。

第2ブロックは、関西の【[illegible]は普通のチーム名で】や前回準覇者の1人、「いるす」率いる【マッスルという名を捨てて】に注目が集まった。しかし、ここでも活躍を見せたのは北海道勢の【おれはかみになるんだ】「元町」、「Grow」だ。関西の強豪【センスありすぎてごめんなさい】を倒すと、上記2チームを次々と撃破し、壇上への道を切り開いた。

第3ブロックは、「織」(遠野志貴)と「レオ」(暴走アルクェイド)の【ゆと☆リン】と、「ゆきのせ」(遠野秋葉)と「SII」(アルクェイド)の【ずっとゆきのせのターン】に注目が集まる。双方トーナメントの逆側に位置し、お互い順当にブロック決勝まで上がってくる。最終的に、【ずっとゆきのせのターン】が勝利し、ベスト4進出を決定した。

第4ブロックは蒼崎青子を使うプレイヤー4人のうち3人が集まるというちょっと変わったブロック。そのブロックを制したのは、「はと」(赤主秋葉)擁する【正義のそろばん】、や【この瞬間俺の特殊効果発動!】の関東の2チームを撃破した九州地区代表の【サガルマータ】であった。

優勝候補が固まる 超混戦の第1ブロック

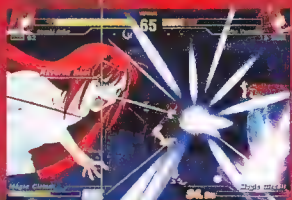
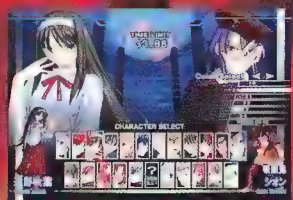
北海道の強豪「電波」(弓塚さつき)[illegible]【ノブレス オブ リージュ】、前回準覇者[illegible](シオン)の【さとけんに捨てられた】、[illegible]を3連覇した「ラッキースター」[illegible]率いる【MAID IN CHAOS】、関西最強プレイヤー「みるみるミルキー」擁する【[illegible]闘劇準覇者[illegible]】[illegible]

壇上での激闘!

準決勝最初の試合は北海道勢同士の[illegible]。先鋒の「ゆう」(遠野秋葉)は[illegible]「元町」(吸血鬼シオン)を圧倒、一気に勝利。大将戦は「Grow」(アルクェイド)が一時「電波」を追い込むも逆転負け。【ノブレス オブ リージュ】が決勝進出を決めた。

準決勝第2試合は、【サガルマータ】対【ずっとゆきのせのターン】。先鋒の「ゆきのせ」「信」(遠野秋葉)先制されるも何とか逆転。大将の「SII」は前日の東西戦から非常に好調で、攻めが面白いように決まり2本連取。【ずっとゆきのせのターン】が決勝へ。

決勝戦は「SII」が先鋒。連続技から一気に起き攻めで「ゆう」を撃破。「ゆきのせ」対「電波」は五分の展開にもつれこむも、強制開放に対策を失敗した「ゆきのせ」が思わず地上受け身を取ったところに攻撃を決め「電波」勝利。決定戦となった「SII」対「電波」、「電波」の硬い守りを「SII」はどうしても切り崩せず。徐々に追い込まれ、最後はジャンプを読んでEX対空アームをさく裂させて「電波」が優勝を決めた。

[illegible]「kubo」は「電波」の起き攻めに敗れ、2回戦敗退。

関東の最注目「はと」は、九州勢「ジェフリーマンソンEro」のカン攻めに轟沈した。

準決勝第1試合は、奇しくも北海道勢同士の対決になった。

明暗を分けた「電波」の強制開放。「ゆきのせ」の開放対策が、EX鳥を落とすに化けてしまった。

メルブラ王がギルティ王に君臨！

おにがにー
小川（エディ）、にが（スレイヤー）、しょーぢ（テスタメント）

なんてマストダイ
まちゃぼー（カイ）、012（ソル）、BLEED（ジョニー）

パイレーツ・オブ・カリビアン
甲板掃除「ビッグバン」（スレイヤー）、キャプテンカレイドスター（紗夢）、タケノコ職人サトシ（ポチョムキン）

NPR
N男（ヴェノム）、P.C（ソル）、RF（ファウスト）

デイトナⅢ 蕨店代表

おにがにー

しょーぢ（テスタメント）、にが（スレイヤー）、小川（エディ）

勝者の声

しょーぢ：予選中に二人に迷惑掛けていたので、決勝大会で活躍できてうれしかったです。
小川：動きは硬かったけど、闘劇'05の経験のおかげで勝てた。
にが：メルブラ王からギルティ王になれて満足しました。
しょーぢ：チームワークが良かった。チームワークゲーでした。
にが：やっぱりGGXXΛCでもやり込みが大事でした。
小川：チームの3強キャラは小川理論だけど、今回優勝してその理論を証明できてよかった。

壇上までの大まかな流れ

その事故が頻発するゲーム性から"優勝候補は居ない"という前評判通り、1回戦から有名プレイヤーが押される試合が連発！【魔物ハンターリキ】は【かずなはショタ】の先鋒「タカシ」（テスタメント）の前に3タテ。また、「かきゅん」（聖騎士団ソル）、「ゆきのせ」（テスタメント）擁する【流石かきゅんだ！何ともないぜ！】が、【ワガママなバッドランズ】の先鋒「森山」（メイ）に3タテされ、爆発力の高い本作を象徴するような試合が展開がされる。この【ワガママなバッドランズ】は、続けて2回戦でも関東の強豪【まるけんをやっつけろ!!】を下している。残念ながら3回戦で【パイレーツ・オブ・カリビアン】に敗れたものの、もはや地方ごと格差など存在しないことを証明してくれたぞ。

前年度準優勝の「BLEED」（ジョニー）がキーマンの【なんてマストダイ】は、弱キャラといわれるカイ使いの「まちゃぼー」（カイ）が大爆発。強豪を次々なぎ倒し、壇上までの成績が8勝0敗と驚異の成績を上げる。N男（ヴェノム）、「P.C」（ソル）、「R.F」（ファウスト）の【NPR】は、3回戦で前年度の覇者「KA2」（紗夢）、「KO1」（イノ）、「FAB」（ポチョムキン）と関東の強豪が勢ぞろいした【押田キャプター剛】を3-2で下しており、関西を背負っている意地を見せてくれた。

さまざまな強豪チームが散る中、ギルティ界の暴君「小川」率いる【おにがにー】は別格だった。予選100戦オーバーの「にが」と、勝負強さを見せる「しょーぢ」が万全の体制で「小川」の出番は無し。1回戦は「にが」（スレイヤー）、2回戦は「しょーぢ」（テスタメント）、そして3回戦は再び「にが」の3タテと危なげ無く壇上まで昇っていった。

強キャラでなくてもプレイヤー性能で大活躍!!

ベスト4【なんてマストダイ】の「まちゃぼー」（カイ）は、通算成績9勝1敗と獅子奮迅の大活躍。また、【ぎぶそんの夏休み】の「どぐら」（ロボカイ）も、「少年」（テスタメント）などを倒す活躍を見せた。彼らは一般的に弱いとされているキャラでも勝てることを、大観衆の前で見せ付けてくれたぞ！

壇上での激闘！

準決勝第1試合は【おにがにー】VS.【なんてマストダイ】の大将戦「まちゃぼー」VS.「小川」は、フルセットまでもつれこむ本大会ナンバーワンの名勝負！　結果的には「小川」が勝利したが、カイの魅力を最大限に発揮した「まちゃぼー」は本大会のMVPと言っても過言ではないだろう。【パイレーツ・オブ・カリビアン】VS.【NPR】も五分の展開。大将戦の「タケノコ職人サトシ」（ポチョムキン）VS.「N男」は、双方体力わずかのシーンで「N男」の起き攻めをバックステップ→通常投げで逆転。衝撃の展開に歓声が沸いた。

決勝は【パイレーツ・オブ・カリビアン】の中堅「キャプテンカレイドスター」（紗夢）が2タテし、先に大将「小川」を引きずり出す。さらにラウンドを先取して「小川」にプレッシャーを与えるが、ここからは暴君が本領発揮する。逆に2本連取し、さらに大将の「タケノコ職人サトシ」も立ち回りで圧倒して勝利。「にが」は昨年の『メルブラ』に続き闘劇を連覇、「小川」は闘劇'05以来の優勝を飾った。

本会席盤はメイが大爆発。予備予選の通過や「ゆきのせ」チームを下す活躍を見せる。

【おにがにー】の「にが」は絶好調。高いコンボ精度と強気の選択肢で屍の山を築いた。

関西最後の砦「N男」が踏ん張るが、「サトシ」が勝負強さを見せて、関東同士の決勝に。

絶対的ラスボス「小川」までたどり着いた者は居たが、牙城を崩せる勇者は居なかった。

ARCADE News Analyse

アーケード・ニュース・アナライズ

記録的な猛暑も過ぎ去り、いよいよ秋に向けてさまざまな情報が動き出しています。いつまでも夏バテ気味ではいられません。イベントにアトラクションに新製品など、さまざまな情報を取りそろえたアーケード情報発信基地ANAが今月もまもなくスタートです。

Event

第45回 アミューズメントマシンショー開催迫る!!

http://www.am-show.jp/index.html

今年もいよいよ開催が迫ってきた「第45回 アミューズメントマシンショー」。

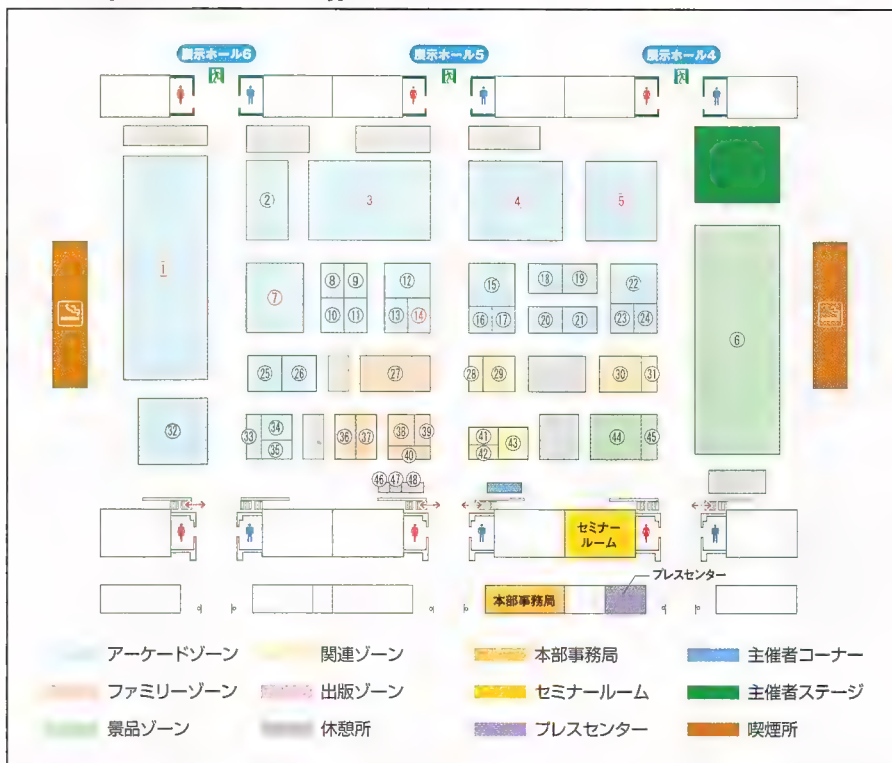
今回も、千葉の幕張メッセを会場として、9月15日(土曜日)に開催される!

会場内に設置されているアミューズメント機器を無料で遊ぶことが可能で、稼働前の最新ゲームやプライズマシンも数多く出展されており、新作タイトルなどを遊ぶにはもってこい。

一部のプライズは持ち帰りも可能なものもあり、長蛇の列ができることも。

会場内は「アーケードゾーン」、「ファミリーゾーン」、「景品ゾーン」、「関連ゾーン」、「出版ゾーン」の大きく分けて五つのゾーンに分かれている。

「アーケードゾーン」では、最新のアーケードゲームが数多く出展されているだけに、アルカディア読者としては、一番気になるところだろう。ビデオゲームをはじめ、専用筐体や大型筐体を使用したタイトル、メダルゲームなどを出展する、ゲーマーなら真っ先にチェックすべきブースは右図に赤で記しているので覚えておこう。

例年、これらのブースではさまざまなイベントが開催されることも多い。各社のHPなどで開催内容が事前に公開されることもあるので、気になっているメーカーは今のうちからチェックしておくのもいいだろう。もしかすると、思わぬ隠し玉に出会うことができるかも?

第45回 アミューズメントマシンショー

開催日 9月13〜15日
(一般招待は15日のみ)
入場料金(小学生以下、60歳以上の方は無料)
当日券 1,000円
前売券 700円

※前売り入場券はローソンチケット、チケットぴあなどで販売中!

PRESENT!

第45回アミューズメントマシンショー事務局様より「第45回アミューズメントマシンショー招待券(一般入場日のみ)」を25組50名様にプレゼント! 詳しい応募方法は78ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。※9月10日必着分まで有効

出展社一覧(50音順)

出展社	ブース
アーケードゾーン	
(株)アールエス	㉜
(株)アトラス	②
(株)アムジー	⑰
(株) AMI	⑭
(株)エーピーシー	㉒
(有)オーガス	㉔
太平技研工業(株)	⑧
加賀アミューズメント(株)	⑫
(株)カプコン	⑦
北日本通信工業(株)	⑲
(株)こやまや	⑯
(株)ジャトレ	⑬
(株)セガ	①
(株)総商	㉓
(株)タイトー	④
(株)太陽自動機	㉟
テクモ(株)	⑩
(株)東プロ	⑱
(有)ナンキ トレイディング	㉑
(株)日本システム	⑪
日本ユニカ(株)	⑮
(株)バンダイナムコゲームス	③
(株)バンプレスト	⑤
富士電子工業(株)	㉝
フリュー (株)	㉖
(株)プロ	⑨
mecha Tracks (株)	㉞
(有)ユウアイ	㉕
(株)ユウビス	⑳
ファミリーゾーン	
(株)エーツーレジャー	㊳
(株)サノヤス・ヒシノ明昌	㊴
泉陽工業(株) /泉陽機工(株)	㊲
(株)タカラトミー	㊵
(株)ホープ	㉗
(株)友栄	㊱
景品ゾーン	
(株)エスケイジャパン	㊹
(株)フクヤ	㊺
プライズフェア(エイコー/システムサービス/セガ/タイトー/フリュー)	⑥
関連ゾーン	
旭精工(株)	㉚
三和電子(株)	㉙
セイミツ工業(株)	㊸
(株)トーケン	㉘
(株)光新星	㉛
(株)ファースト・ロック	㊶
(株)マリンゲーム	㊷
出版ゾーン	
(株)アミューズメント産業出版	㊻
(株)アミューズメント・ジャーナル	㊽
綜合ユニコム(株)	㊼

『トリガーハート エグゼリカ』Xbox 360で配信!

Release

http://www.warashi.co.jp/exelica/

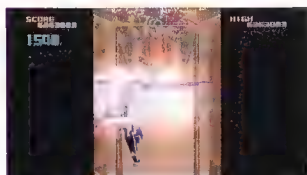
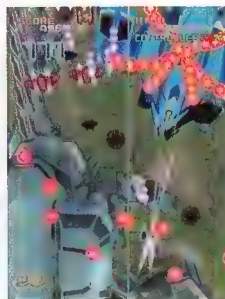
Xbox 360の通信機能を使って多彩なゲームをダウンロードできる有料ゲーム配信サービス「Xbox LIVEアーケード」で『トリガーハートエグゼリカ』の配信が決定!

本作は、2006年の5月に童からアーケード用タイトルとして発売された、少女型戦闘機(トリガーハート)が主人公の縦スクロールシューティングゲーム。

敵をキャプチャして攻撃方法に変えるアンカーシュートや、プレイヤーの腕前に合わせて攻撃方法を変えるボスなど、独特のシステムも忠実に再現された完全移植!

また、単なる移植だけにとどまらず、原作曲者により全編アレンジされたBGMや、ハイデフ対応の高解像のグラフィックなど、配信版ならではの機能も搭載されているのもうれしいところだ。

まだ配信時期やダウンロード価格は未定ではあるが、家にいながらにして、ゲームセンターと同等の興奮が味わえるこの一作。

多くの名作ゲームを配信しているLIVEアーケードだけに今後のラインナップにも期待したいところだ。

使用キャラは二人のうちから決定可能。それぞれショットなどのタイプが違うので、自分に合ったトリガーハートを選ぼう。

モニターが縦置きに対応しているなら縦画面でのプレイも可能。画面いっぱいの大迫力でプレイできる。

『虫姫さまふたり』のオフィシャルDVDが発売

Release

http://www.warashi.co.jp/exelica/

評稼働中のシューティングゲーム『虫姫さまふたり』のオフィシャルDVDが、9月25日(月)に発売されることが決定した。

エスプガルーダⅡオフィシャルDVDにも参加した、著名なプレイヤーたちによるハイレベルなプレイに、各モードの詳細データを収録。

また、A5版のオフィシャルブックが付属し、サントラCDのビジュアルブックには収まりきれなかった設定資料やラフなども全て収録されているのがファンにはうれしい。

価格は7,560円でケイブオンラインショップ(PC・ケータイ対応)にて販売されるぞ。

オフィシャルブックは100ページ中60ページが美しいフルカラーで彩られ、特典というにはあまりにも豪華な仕様となっている。

PRESENT!

ケイブ様より『虫姫さまふたり』の特典付きDVDを1名様にプレゼント! 詳しい応募方法は74ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ケイブの期間限定ショップが秋葉原にお目見え

Event

http://www.cave.co.jp/

昨年12月28日から12月30日の3日間限定で、大好評のうちに終了したケイブのグッズショップ&ゲームイベント「ケイブ祭り」が、この秋パワーアップして帰って来る!

ケイブといえば鬼のような弾幕の硬派なシューター向けというイメージが強いが、エスプガルーダや虫姫さまといった魅力的なキャラクターと世界観などで、ライトユーザーにもファンが多い。販売されるグッズもその世界観にちなんだ凝ったものになることは間違いないだろう。

今回のショップの目玉は何といっても、9月25日に発売される「虫姫さまふたり　オフィシャルDVD」の先行販売。虫姫ファンならだれよりも早く手に入れたいところだが、どうしても行けない事情がある人はケイブのオンラインショップで確実に手に入れよう。

また、このイベントだけでしかプレイできない限定バージョンの基板(タイトルはケイブのホームページ「期間限定ショップ」情報ページにて発表)が用意される。今回もスコアトライアル上位入賞者にはケイブから豪華商品が贈られるとのことなので、腕に憶えのあるシューターにはぜひ参加してもらいたい。

【場所】
秋葉原HEY 5F 広瀬本社ビルイベントホール
【日時】
9月23日(土)
ショップ　11:00～19:00
ゲームコーナー　11:00～20:00
9月24日(日)
ショップ　10:00～17:00
ゲームコーナー　10:00～18:00

前回大好評だったストラップが、今回は新デザインを加えて再登場。買い逃してしまった人にとってはうれしい配慮だ。

前回の様子。緋蜂の弾幕に優るとも劣らないほどの来場者。人の列が階段の5階から1階まで続き、外に達するほど。

グッズ販売でプレミアが付くほどの人気商品を再販されるなど、ファンはホクホク。今年の商品にも注目だ。

PRESENT!

ケイブ様より『虫姫さまふたり』のサウンドトラックを1名様にプレゼント! 詳しい応募方法は74ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

三国志大戦２ 攻略DVD「天将星」発売!!

http://www.triangleservice.co.jp/

エンターブレインより『三国志大戦2』の攻略DVD「将星」シリーズ第3弾「天将星」が発売されることが決定。

内容は対戦から座談会、海外遠征などバラエティーに富んだ内容。

対戦はランキング上位の君主が一堂に会し、まさにドリームマッチの様相。「将星」シリーズでもお馴染み、手元のカード操作とゲーム画面を1つに同時に収めたマルチ画面構成なので、ランキング上位の君主の動きが手に取るように分かり、実戦で役に立つことは確実。

海外遠征では、滅多に伝わってこない海外の三国志大戦事情を、全国ランキング上位に入るほどの実力者でもあるお笑い芸人さくらんぼブービー・鍛冶氏が、笑いを交えて紹介する。また、セガチャンで配信され驚異的なアクセス数を記録した頂上決戦の動画を、ユーザーからの支持が高かった対戦に厳選し収録。何度観ても鳥肌の立つ対戦を十二分に堪能してほしい。発売日は10月25日(木)で値段は3,990円(税込)。

セガダイレクトにて予約受付中だ。

ゲーム画面とリンクした手の動きをよく観察し、ランキング上位君主の動きを自分のものにしてしまおう。

このジャケットが目印。天下布武を狙う豪傑たちのイラストから、猛々しさがひしひしと伝わってくる。

Release

『アクエリアンエイジオルタナティブ』カードホルダーが登場

http://aquarian-ac.net/

全国のゲームセンターで好評稼働中のオンライン対戦カードゲーム『アクエリアンエイジオルタナティブ』。そのカードを32枚収録可能なカードホルダーがタイトーからプライズとして登場！　勢力ごとに違うデザインが施されているので、自分が使用している勢力のホルダーを集めるだけではなく、全勢力のホルダーを集めたくなるかも？　さらに、本プライズでしか入手できないマインドブレイカーカードが1枚付属。『AAA』ユーザーは必ずゲットしておこう！

本プライズでしか入手できないカードが付属しているため、コレクションには欠かせない!?

Resume

『アクエリアンエイジオルタナティブ カードホルダー』

- ■**収納可能枚数**：全32枚
- ■**種類**：全6種類
- ■**発売時期**：2007年8月上旬

Event

「24-TWENTY FOUR-」がアトラクションで登場!

http://www.sega.co.jp/joypolis/tokyo/

2001年にアメリカで放映され、日本でも人気の海外ドラマシリーズ「24- TWENTYFOUR-」が東京ジョイポリスのアトラクション『24 CTU - ザ ミッション -』となって登場。これは、「24の世界感を本にしたゲスト参加型のアトラクション。制限時間内（架空の24時間）に与えられたミッションを次々とクリアしていくインタラクティブ回遊型アトラクションだ。犯罪組織がジョイポリス内に仕掛けた最新電子兵器「デジタルチップ」。これを発見し、解除するため施設内を探索しまくろう。発見には、スタート地点で手渡される「エージェントアクセスカード」と「情報収集カード」が役に立つだろう。各所に隠された情報を本に、見事制限時間内に「デジタルチップ」を解除するとミッションクリアだ。ドラマにも負けない緊迫感と臨場感を味わおう。CTUフィールドエージェントの研修修生となり、勇敢にテロリストに立ち向かえ！　このアトラクションは、ただ今から絶賛稼働中！　ホラー、絶叫アトラクションの後は、『24 CTU - ザ・ミッション -』で決まり！　ドラマのファンも、そうでない人も、このリアルタイムサスペンスを自分の肌で味わってみよう。

アトラクション参加料金は600円。ジョイポリスのパスポートも使用できるぞ。

PRESENT!

セガ様より東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は78ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

ナンジャタウンでもののけ番外地10周年記念イベント!

http://www.namja.jp/

食欲の秋！　9月8日～12月16日までの間、ナムコ・ナンジャタウンで、美味しいものだらけのイベント「秋だ！　満福ナンジャタウン」が開催！　タウン内の三つのフードテーマパークで、それぞれオリジナルメニューイベントを提供。それに加え、モンブランだけで100種類以上用意された「モンブラン博覧会2007」、さらに「りらくの森」ではリラックスした気分になれるドリンク類を提供する「りらくのしずく」も開催。　また、期間中の9月15日からは、三つのフードテーマパークとりらくの森を巡って、宝探しを楽しむイベント「ナジャヴ・ナンジャと満腹収穫団」もスタート！

ナンジャタウンの秋はイベント満載。食欲に誘われた方も、遊び心をくすぐられた方も、ナムコ・ナンジャタウンで遊んで、心も体も満腹になっちゃおう！

タウン内のフードパークの一つ、「東京デザート共和国」では、色とりどりの9種類のデザートを使った、デザートカラーセラピーを開催。

「池袋餃子スタジアム」で開催される期間中のイベントは、「チーズ餃子対決!」。餃子名人たち腕によりをかけて異色の餃子で競い合う!

PRESENT!

ナムコ様よりナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は78ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

アルカディアデータベース
ARCADIA DATA BASE

2007年7月1日～7月31日

ビデオゲームランキング

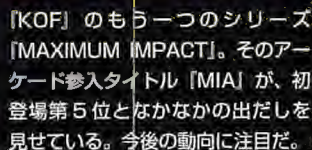
PICK UP 5位　KOF MUXIMUM IMPACT REGULATION "A"

『KOF』のもう一つのシリーズ『MAXIMUM IMPACT』。そのアーケード参入タイトル『MIA』が、初登場第5位となかなかの出だしを見せている。今後の動向に注目だ。

メーカー　SNKプレイモア
ポイント　179.1

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	→	GUILTY GEAR XX ΛCORE（アークシステムワークス）	363.2
2	↑	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.Ⅱ（バンプレスト）	334.6
3	→	MELTY BLOOD Act Cadenza Version B2（エコールソフトウェア）	293.5
4	↑	鉄拳5 DARK RESURRECTION（バンダイナムコゲームス）	228.5
5	初登場	KOF MUXIMUM IMPACT REGULATION "A"（SNKプレイモア）	179.1
6	↓	Virtua Fighter5 VERSION B Rev.1（セガ）	174.8
7	↓	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE（カプコン）	137.1
8	↑	キン肉マン マッスルグランプリ2（バンプレスト）	128.0
9	↓	虫姫さまふたり（ケイブ/AMI）	71.3
10	↓	THE KING OF FIGHTERS 2002（SNKプレイモア）	62.7

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

PICK UP 5位　頭文字D ARCADE STAGE 4

レースゲームNo.1を誇る『頭文字D』が今月も上位をキープ。先々月一度人気が落ちたかに見えるも、再び人気を取り戻し、いまだ健在というところを見せつける格好となった。

メーカー　セガ　ポイント　135.8

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	↑	麻雀格闘倶楽部6（KONAMI）	191.9
2	↓	beatmaniaⅡDX 14 GOLD（KONAMI）	185.2
3	→	pop'n music15 ADVENTURE（KONAMI）	161.1
4	→	DrumManiaV3（KONAMI）	144.5
5	→	頭文字D ARCADE STAGE 4（セガ）	135.8
6	↑	GuitarFreaksV3（KONAMI）	133.0
7	↑	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション（セガ）	128.5
8	↓	QUIZ MAGIC ACADEMY Ⅳ（KONAMI）	80.6
9	→	三国志大戦2 蒼き獅子の[illegible]（セガ）	71.1
10	→	機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー（バンプレスト）	46.8

協力店舗（50音順）

店舗名	住所	電話
アミューズメントスペースMAHODO	福岡県北九州市八幡西区折尾1-12-14 1F	☎ 093-695-0632
AMUSEMENT LAND Kyo[illegible]	東京都新宿区百人町1-18-11	☎ 03-5330-6226
アムネット五反田	東京都品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎ 03-3495-2183
戦～Ikusa～	香川県高松市高松町字斉田2554-18	☎ 087-843-2788
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎ 03-5338-8595
ゲッチイ21	東京都江東区北砂7-4-4	☎ 03-5690-0821
Game in えびせん	東京都練馬区旭丘1-75-12 ヤジマビル 2F	☎ 03-6909-4776
ゲームスポットハロウィン	島根県出雲市渡橋町985-3	☎ 0853-23-[illegible]
GAME'S MILK	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5	☎ 0774-44-5770
ゲームセンターテクノポ[illegible]	新潟県長岡市要町1-8-50	☎ 0258-33-1516
GAME DINO 枚方本店	大阪府枚方市岡東町[illegible]3-205	☎ 072-846-3303
ゲームブルース	岐阜県大垣市[illegible]田町[illegible]第一ビル 1F	☎ 0584-82-6196
ゲームBOX.Q2	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5	☎ 07[illegible]4-5770
GAME41	北海道札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイヤルハイツビル 1F	☎ 011-[illegible]-9772
埼玉POPY	埼玉県さいたま市岩槻区城町1-7-43	☎ 048-757-0994
チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	☎ 06-6357-6677
チャレンジャー ガムガム店	大阪府吹田市岸部南1-24-9	☎ 06-6317-0433
電脳遊園地ハリケーン	鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	☎ 0994-41-4188
ハイテクセガ盛岡	岩手県盛岡市大通2-6-11	☎ 019-623-2562
ピタゴラスMQ	和歌山県和歌山市加納319-1	☎ 073-472-3556
Boo-BossBoss 吉祥寺店	東京都武蔵野市吉祥寺本町1-24-5	☎ 0422-23-3211
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	☎ 03-3943-6735
ロングラン万代	新潟県新潟市万代1-1-26	☎ 025-245-0202

こあたりしだい!! ゲームリスト

2007年8月15日現在

タイトル	メーカー	ジャンル	稼働予定
●2007年8月稼働予定			
サイレントヒル・アーケード	KONAMI	ガンシューティング	8月予定
●9月以降稼働予定のタイトル			
機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン 戦士の記憶	バンプレスト	ガンシューティング	9月予定
オトメディウス	KONAMI	次世代シューティング	2007年予定
ベースボールヒーローズ3	KONAMI	スポーツゲーム	2007年予定
鉄拳6	バンダイナムコゲームス	3D対戦格闘	2007年予定
戦国BASARA® X(クロス)	カプコン	対戦格闘ゲーム	2007年予定
●稼働時期未定のタイトル			
THE KING OF FIGHTERS XII	SNKプレイモア	対戦格闘	未定
サムライスピリッツ閃	SNKプレイモア	剣戟対戦格闘	未定
AFTER BURNER CLIMAX SDX	セガ	フライトシューティング	未定
Quest of D　The Battle Kingdom	セガ	ネットワーク対応カードアクションRPG	未定
ワールドクラブチャンピオンフットボールインターナショナルクラブス2006-2007	セガ	スポーツゲーム	未定
D1GP ARCADE	タイトー	ドライブ	未定
CHASE H.Q ナンシーより緊急連絡	タイトー	カーアクション	未定
悠久の車輪 ～Eternal Wheel～	タイトー/スクウェア・エニックス	オンライン対戦型カードゲーム	未定
シューティングラブ。2007～EXZEAL&シューティング技能検定～	トライアングル・サービス/セガ	縦スクロールシューティング	未定
ニュースペースオーダー	バンダイナムコゲームス	リアルタイムストラテジー	未定

日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ

ギネス認定!? 日本一の芋煮会!!

イラスト：斉藤コーキ

山形県山形市・天童市編

情報提供：メイズさん

今月のレンジャー

DB隊員

今月は東北地方に特攻!　山形県の中心地、山形市と天童市のゲーセンに潜入してきました。牛肉と地酒がとてもおいしかったです……って、なんの取材だっけ?

高瀬隊員

食いしん坊万歳な先輩はさておき、山形は大型店の多さが印象的でした。もっと印象的だったのは、山形に到着したときの空気のおいしさです……って、なんの取材でしたっけ?

ア ビデオゲームならおまかせ！

カレッジスクエア

住 山形県山形市小白川1-1-7
☎ 023-624-3344
営 9:00～24:00

音ゲー／プライズ／ビデオ

高瀬「店名のとおり、山形大学のすぐそばにあるお店です。もちろん客層は学生がメイン！　1Fはプライズと『戦場の絆』などの大型筐体モノが。2Fは音ゲーを始めとするさまざまなビデオゲーム、音ゲー、カードゲームなどがそろっていますよ」

DB「対戦台がとにかく充実！　今年の闘劇タイトルはもちろん、『餓狼伝説SP』などのレトロ系も押さえてあるのがたまらない。また、格ゲーだけでなくシューティングやアクションもばっちりフォロー。ビデオゲームをとことん楽しめる、ゲーマー垂ぜんのラインナップには恐れ入ったぜ！」

プライズコーナーには、フィギュアを始めとするマニアックなキャラクター景品が多い。

山形大学から徒歩1分　駐車場が完備されているため、車での来店にも対応！

夕方から夜にかけて一番盛り上がる対戦コーナー。山形の猛者がここに集結！

ニュータイプ並みの能力を持つ学徒兵がしのぎを削る『戦場の絆』コーナー。

スタッフより

毎日週替わりのイベント開催中。アットホームな雰囲気でゲーム仲間ができます。人気のアーケードのほか、新旧ビデオゲームを多数取りそろえて御来店をおまちしております。

カードゲームのラインナップに自信アリ！

セガワールド北山形

住 山形県山形市北町1-3-20
☎ 023-681-8699
営 9:00～25:00

メダル／カード／プライズ／ビデオ

DB「『三国志大戦2』、『GCB0083』、『QOD』を筆頭に、大型カードゲームがホント充実してるな～！」

高瀬「ビデオゲームに力が入っていますね～。『VF5』には高段位のプレイヤーが集うそうなので腕に自信のある方はぜひ！」

北山形駅近くも魅力のひとつ　メダルやプライズも完備。

『三国志大戦2』はサテライトが五つも！

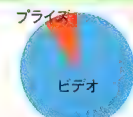
スタッフより

夏真っ盛り!　涼しい店内で思う存分ゲームはいかが?　当店では夏に負けない「熱い」ゲームがそろっています。さらにこの夏は『VF5』大会を毎週開催予定!　プライズは全台100円祭り!　ジャンジャン景品をゲットしよう!

山形のゲーセン史はここから始まった！

ジャック＆ベティ山大前店

住 山形県山形市東原1-2-13
☎ 023-625 5533
営 10:00～24:00

プライズ／ビデオ

高瀬「昭和50年代から脈々と続く、歴史あるゲーセンです。店内はちょっと狭いですが、対戦台の数はあなどれませんよ！」

DB「毎週開催される大会が、かなり盛り上がっているみたいだな。なんと10円で遊べるコーナーもあり、サイフに優しい！」

近隣のゲーマーはもちろん、山形大学の学生が足を運ぶ

時代を感じさせる店内に新旧のゲームがズラリ！

スタッフより

山形来たらまずここに!!　あやしいレトロゲームから人気の格ゲーまで。『HSFⅡ』『ヴァンパイア セイヴァー』の対戦も可能。毎月2、4土曜の『GGXX AC』大会には仙台のプレイヤーも来たり来なかったり!!　みんなあつまれー。

山形といえば、さくらんぼが有名。しかし、豊かな自然が生んだ、奇跡の産物「山形牛」も忘れちゃいけません!　とりあえず刺し身とたたきを食べてきたのですが、食べた瞬間身体に電気が走りました。舌全体をやわらかく包み込み、その後口内に広がる濃厚なまろみ……。まるで山形牛とディープキスをしているような錯覚に陥りました。山形へ行く人はぜひお試しあれ!!

休日にまったり遊ぶなら

BE-COME 成沢店

カード / ビデオ / プライズ / メダル

住 山形県山形市成沢西5-3-27
☎ 023-689-0366
営 10:00〜24:00

高瀬「プライズ、メダル、ビデオの三拍子がそろったお店です。ショッピングセンター内にあるので、お客さんはファミリーやカップルが多いですね〜」
DB「プライズやキッズ向けカードゲームの盛り上がりに隠れがちだが、『三国志大戦2』や『麻雀格闘倶楽部6』なども人気高し！」

店内は広めで開放感が漂う メダルやプライズをじっくり遊ぶには最適だ

昼から夕方は買い物帰りの家族連れやカップルで、夜はゲーマーで賑わう

走り屋がよく訪れるためか、頭文字D4などのレースゲームが密かに人気！

スタッフより

コドモもオトナも楽しめるゲーム機がたくさん! ぬいぐるみから実用品まで取りそろえたプライズもオススメです。土、日・祝日にはイベントやタイムサービスもありますよ〜。ご家族で、カップルで、お友達と、もちろんお一人様でも、遊びに来てくださいね!!

山形ゲーマー御用達！

メガマジック天童

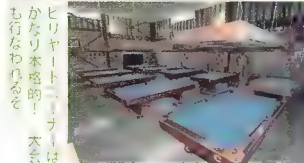
その他 / スロット / プライズ / ビデオ

住 山形県天童市東芳賀2-8-25
☎ 023-655-5523
営 11:00〜27:00

高瀬「大人の雰囲気漂うゲーセンです。店内のいたるところにバスケやアメフトなどのパネルが飾ってあり、アメスポファンにはたまらない空気を演出していますね〜」
DB「最近あまり見かけないピンボールを設置しているのが、俺的にスマッシュヒット！ くそう、夜通し遊びたかった……」
高瀬「ビデオは『鉄拳5DR』、『GGXX ΛC』など人気ゲームから、『大魔界村』や『ゲイングランド』などのレトロゲームまで完備していますよ♪」

木曜日は、格ゲーが100円で3クレジットのサービスか！

ビリヤードコーナーはかなり本格的！ 大会も行なわれるぞ

駅からかなり離れているため、車での来店がオススメ 駐車場はかなり広めだ

スタッフより

毎月おもしろイベントを開催しております。ファミリーからゲーマーまで幅広いお客様に楽しんで頂けます。曜日でのサービスも豊富に行っております。ビリヤード、ダーツ等、カップルで楽しめるジャンルもあります、是非、デートの際はお立寄りくださ〜い。

圧倒的じゃないか、この台数は！

スーパーノバ天童

カード / プライズ / ビデオ / ビデオ

住 山形県天童市[illegible]町1-5-26
☎ 023-656-[illegible]70
営 10:00〜24:00

DB「1Fがプライズやビデオゲーム、2Fがメダルゲームという構成なんだが、ゲームの台数がとにかく半端じゃないな！」
高瀬「『三国志大戦2』、『GCB0083』、『WCCF』、『BBH2』、『アクエリ』などなど、カードゲームの種類は山形一かもしれません」
DB「プライズが多く、景品も取りやすそうに配置されているのが好印象。メダルゲームも『スターホース2』などの人気機種は押さえてあるし、まさに死角なし！」

腰を落ち着けて遊べる「スターホース2」に人気が集まる

大型筐体の数に圧倒されるが、格ゲーなども充実している

国道13号線沿い、東北地方で展開する家電量販店「電激倉庫」とTSUTAYAが目印だ

スタッフより

プライズコーナーが超オススメです! 当店へのご来店の際はお気軽にお声をかけてください。また、2Fメダルコーナーにおきましては大人気『スターホース2』をはじめ、各機種製品を取りそろえております。イベント満載の当店へぜひお越しくださいませ!!

快適な空間をあなたに

ボストンクラブ山形

プライズ / カード / メダル / ビデオ

住 山形県山形市高堂2-4-20
☎ 023-645-5441
営 24時間営業

DB「広大なスペースにゲームがズラリ！ 一台あたりの空間が広めに取られているので、ゆったり遊べるのがうれしいな！」
高瀬「プライズやメダル、ビデオゲームがバランスよく配置されていますね〜。大型メダルゲームを始め、カードゲームの種類も豊富！ 遊ぶものが多すぎて、うれしい悲鳴が止まりません!!」

三国志大戦2は、店内で大会が開かれるほどの盛り上がり

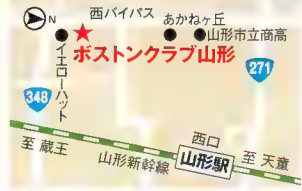
1Fはすべて駐車場 店内に負けず劣らず、こちらもかなり広い

VF5や鉄拳5DRなどの対戦も盛ん 対戦相手には困らない

スタッフより

人気の『三国志大戦2』や『機動戦士ガンダム 戦場の絆』を設置。その他、カードゲームを多数取りそろえております。広いフロアを活用し、お客様には少しでも長くプレイして頂けるように、快適で楽しい空間作りを目指しております。ぜひご来店ください。

大型筐体 / カードゲーム / プライズ / シール機 / ビデオゲーム / キッズカード / スロット / メダル / レトロゲーム / 音楽ゲーム / キッズカート / その他

ア このマークのある店はアルカディアクーポン加盟店です アルカディアクーポンの詳しい情報はP.184へ

当コーナーでは、皆さまのゲームセンター情報を切実にお待ちしております！ 特に「福井」、「岐阜」、四国の「香川」、そして「沖縄」のゲーセンを、一店でもかまいませんので教えてください！
あて先は、〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、Location@arcadiamagazine.com

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2007年
9月28日(金)
当日消印有効

バンプレスト様ご提供

1 機動戦士ガンダム 0083カードビルダー DXガールズフィギュア〜Limited ver.〜 2種セット3名様

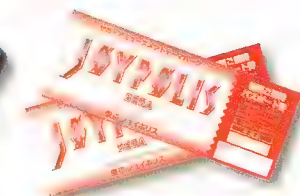
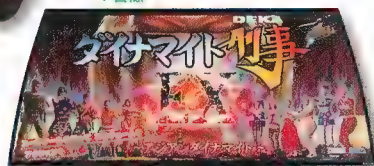
KONAMI様ご提供

3 ポップンミュージックキャラクターぬいぐるみ 各1種4名様
※欲しいキャラクター名を書いてください。

セガ様ご提供

8 三国志大戦クッション 5名様

9 ダイナマイト刑事EX 筐体ディスプレイカード 1名様

4 ポップンミュージックパスケース 2種セット3名様
※絵柄は選べません。

10 東京ジョイポリス パスポート 7組14名様

5 PS2用ソフト ポップンミュージック 14 フィーバー! 2名様

2 仮面ライダー ライダーマスクディスプレイ〜仮面ライダー THE FIRST編〜 5名様

ナムコ様ご提供

11 ナンジャタウン パスポート 5組10名様

ケイブ様ご提供

6 「虫姫さま ふたり」オフィシャルDVD 1名様

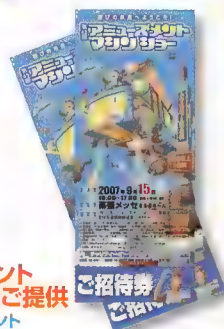
7 「虫姫さま ふたり」オリジナルサウンドトラック 1名様

編集部提供

13 プレイステーション・ポータブル 4名様 ※色は選べません。

14 アルカディア特性図書カード 10名様

第45回アミューズメントマシンショー事務局様ご提供

12 第45回アミューズメントマシンショー招待券 2組25名様
※この賞品は9月10日(月)必着分までを対象とします。

特報!!

現在、全国で熱き戦いが繰り広げられている『GCB0083』。先日のバージョンアップも記憶に新しい中、さらなる進化を遂げることが判明した！　今回のサブタイトルは「両雄激突」！　“0083”の中心人物であるガトーとコウの全面対決をイメージさせるこのタイトル――ついに“真打ち”のメカニックも登場か!?

CHARACTER アナベル・ガトー

一年戦争、そして星の屑作戦と、苛烈な歴史の中を駆け抜けてきた男、アナベル・ガトー。彼が戦いの最後に見るものは、希望への光か、それとも……!?

もはや……語るまいッ！

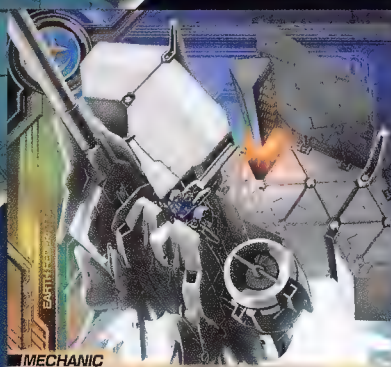
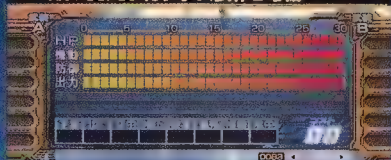
ジオンの魂が形となったようだ……！

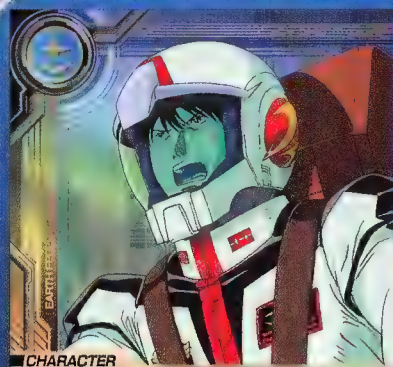
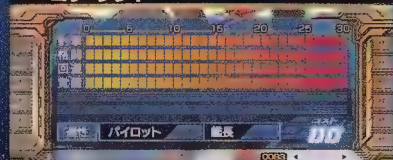
アクシズで開発され、星の屑作戦の最終局面前にガトーへと引き渡された巨大モビルアーマー。大型有線クローアームを使った攻撃は圧巻の一言！

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー TM
－両雄激突－

星の屑作戦は、ついに最終局面へ！

多くのプレイヤーが登場を心待ちにしていた“0083最強の２機”、ついに出現！　連邦軍とジオン軍の永きに渡る確執に、ついに終止符がうたれるのだろうか!?

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー Ver.2 －両雄激突－
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：タクティカルカードバトルゲーム
■操作方法：フラットパネル+トラックボール+5ボタン
■稼働日：未定
■使用基板：Chihiro

どうなるニューバージョン!?　地球圏の運命やいかに!?

今回、ニューバージョン用の新カードとして発表された中でも、最も注目が集まるのがデラーズ・フリート最強のMAノイエ・ジールと、宇宙最速の火薬庫ガンダム試作3号機の2枚だろう。この時代としては破格の性能、火力を有する2機だけに、その性能が気になるところ！（コストもネ！）　ガトーとコウは従来のレアに加え、さらに新規のレアとして登場する模様だ。戦いの中で研磨され、さらに戦士としての練度が上がった2者の新能力に期待しよう！　そして、星の屑作戦の背後で跋扈するアクシズ、地球連邦軍内部の強硬派たちも登場するのか!?　待て、続報!!

こいつがMSって……呼べるのかい!?

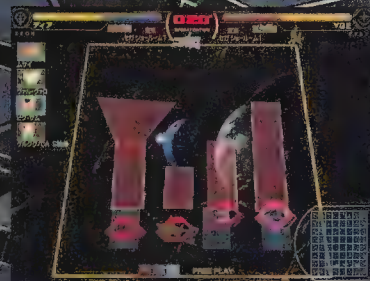
ガンダム開発計画の中でも異彩を放つ拠点防衛用の大型機動兵器。コアとなるGP-03S　ステイメンとアームドベース・オーキスで構成されている。

トリントン基地でのガンダム強奪事件、恩師の死、コンペイトウ観艦式の防衛失敗を経て、戦士として大きく成長したコウ・ウラキ。彼にも運命の刻が迫る！

待って……いたのか……俺のために!?

※カード画像は開発中のものです。パラメータ・数値はすべて未定です。

この戦いはまだまだ続く！

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー™

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー Ver 1.01
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：タクティカルカードバトルゲーム
■操作方法：フラットパネル+トラックボール+5ボタン
■発売日：稼働中(2007年3月15日)
■使用基板：Chihiro

ついに新バージョンの製作が発表され、より一層盛り上がりを見せそうな「0083」。さらなる知識を得、新たな激戦に向け腕を磨こう！

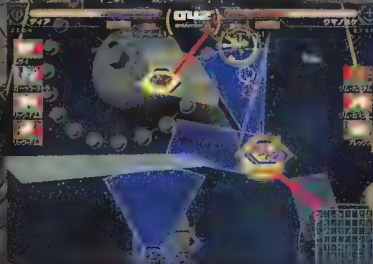
僕が一番カードを上手く使えるんだ！
操作マニュアル・ロック編

シールドがあるからといって不用意に攻撃を受けてはいないだろうか？ やはり、理想は「相手に攻撃させないこと」。受けなくても良い攻撃を受けずにすむ立ち回りを覚えよう！

Text：age

ロックを外す動きを覚えよう

[illegible]、[illegible]に補給に戻り仕切りなおしになったときなど、相手より先にロックオンしようと[illegible]ことはない。ここで、シールドを装備しているからといってただ相手の攻撃をガードして、その後の展開に臨んではいないだろうか？

いくら強固なシールドを装備していても、やはり敵の攻撃は受けないに越したことはないし、先に相手のシールドへダメージを与える、あるいは一気に破壊できればその後の展開は有利になる。うまく先制攻撃を決めれば射程で劣っている場合も一気に接近するチャンスにもなる。以降で紹介する方法を覚えてしっかり先制攻撃を決めよう。

2機の連動が重要！！

重要なのが、以前紹介した攻撃後のフォロー（いわゆる「つるべの動き」）同様の2機による連携だ。まず、2機を左右に並べて防御重視で様子を見つつ、相手の射程を測りながら接近する。そして、どちらか片方がロックされはじめたら、ロックされ始めた方はそのまま後退しつつ、ロックオンされるまでの時間を稼ぎ、もう1機の味方が機動重視で側面から一気に接近するのだ。このとき、先行させるユニットはなるべく[illegible]でも機動力が高めのユニットにしたい。その方が、狙われる側は距離を離して時間を稼ぎやすくなり、側面から接近するユニットも距離を詰めやすいからだ。これらの動きは右図にしてあるので、参考にしてほしい。この動きは、防御重視時に長い射程を誇る【ロング・ライフル（ジム改用）】や、【ビーム・マシンガン（ゲルググJ用、ガーベラテトラ用両方）】を相手にするとき、特に有効。防御重視時は射程は延びるものの、左右の攻撃範囲が狭いので側面を突きやすい。これらは汎用性が高く、どれも非常に強力な武器なので多用される傾向にある。しっかり対処して相手に自由に攻撃させないようにしたい。

射界に対応した動き

上記の動きは、相手の射界をしっかり確認して行動するのがより[illegible]になる。たとえば、【180mmキャノン】、【[illegible]タイプ砲】などと相対する場合、左右の攻撃範囲も広いので味方同士が隣接して動いていると同時にロックオンされてしまう。

こういう場合は、一度ロックされ始めたら両方とも後退して味方同士の距離を[illegible]、[illegible]ユニットを敵正面からゆっくり接近させて、機動力の高いユニットで側面に大きく回り込むようにしたい。射程の長い武器は、懐の攻撃エリアが狭い、あるいは無いものも多く、そのフォローのための武器は有っても攻撃力が低い場合が多いので思い切って接近しよう。うまく先制攻撃ができたら、囮になっていたユニットも一気に距離を詰めれば長射程での攻撃を目的としていたユニットに対しては大きく優位に立てることになる。

ただし、相手もそれをフォローしようと別のユニットでフォローしてくる可能性もある。そのときは、あえて[illegible]ってきた相手に狙いを定めることで、フォローに集中している相手の[illegible]を突くことも可能。[illegible]

帰るべき、そして守るべき艦がある！
母艦に対応した動きを考えよう

戦力として欠かせない母艦。これをぞんざいに扱っては勝てるものも勝てなくなる。ここでは、その活用法、守り方などなどを解説。母艦の能力を目的に合わせてフル活用しよう！ Text：age

補給の妨害

母艦を使った行動で有効なのが、母艦同士を接近させることで、相手の補給エリアを消失させて補給を妨害することだ。こうすることで、敵に態勢を整わせないようにして畳み掛けるのが目的だ。敵母艦の近くに居るユニットにもマップ上の機能でダメージを与えられるのがポイント。

ただし、自身の補給もできなくなるので、自軍のユニットがなるべく万全の状態で仕掛けるのがいい。無理に仕掛けて自身のユニットが先に落とされてしまっては意味が無いぞ。

また、艦長の能力が劣っていた場合、逆にそのまま母艦が撃墜されてしまう可能性もあるので注意。できるだけ能力の高い艦長を使っているときに狙おう。特に、母艦の移動速度が速い艦長であればなお良い。敵母艦を逃さず追え、危なくなったらすぐに後退できるからである。

このように接近すれば敵は補給が困難になる。この状態になる[illegible]ードを破壊するのが理想

補給のコツ

母艦の役割を主に補給に絞るのであれば、特定の場所へ固定して動かさないのがいい。あまり派手に母艦を動かすと、ユニットもそれにあわせて動かさなくてはならず、補給の必要なユニットが複数居た場合、的確に補給をしにくい。また、戦闘に集中し過ぎて母艦を放置して、あらぬ方向に動いてしまった場合とっさに補給しにくくなる。

固定する場所は、スタート位置からさらに真下に母艦を動かした場所（この方がカードを一番手前に戻したとき2機並べて補給エリアに入れやすい）、左右の端から少しだけ離れた位置のどちらかが安定だろう。こうすることで、画面の真中一番手前か左右の角にカードを置くことでスムーズに母艦に戻ることができる。

また、簡易マップのマス目は、カードを動かす盤面と同じ配置になっている。戦闘開始時にこれを基準に母艦の移動先を決定してその場所に固定すれば、多少分かりにくい場所でも盤面を見て母艦の位置に帰還できる。遮蔽物があるステージではその後ろの位置を簡易マップで確認してマス目にあわせて初期配置するといい。

ちなみに、武器が破壊されたときの修理にかかる時間は、武器ごとに個別にカウントされている。修理中に別の武器が壊されても、一定時間経過すれば最初に修理を開始した武器のみ修理が完了する。ゲージが減少するのは新たに壊された分が増えているだけなので安心してほしい。なお、修理に必要な時間は右の表にまとめてあるぞ。

このように、[illegible]効果的[illegible]になりやすい

母艦を守る

左記の方法を含め、敵ユニットに母艦を狙われた場合、当然狙われた側は[illegible]されないように守らなければならない。

まず、敵ユニットに対しては、味方ユニットによる[illegible]攻撃のカードが[illegible]、母艦と交差するように動き、敵ユニットと母艦の間に入って攻撃を阻止したい。簡単な図を右に載せてあるので参考にしてほしい。また、敵の母艦が近付いて来た場合は、早めに味方のユニットで攻撃を加え、ダメージを蓄積しておき（可能であればそのまま接近される前に撃墜したい）接近されたとき、逆に撃墜できるようにしておこう。

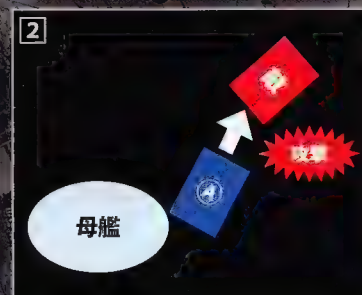
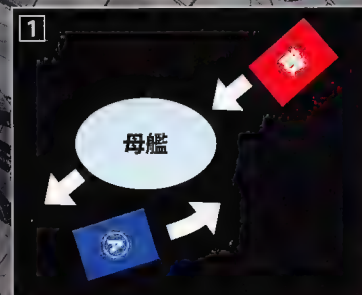
また、母艦に敵の移動速度の速い母艦が張り付いてきたときも、諦めずに母艦を左右に動かそう。敵がユニットへの攻撃に集中し過ぎて居た場合、母艦の操作がおろそかになることも多い。戦闘の演出中に母艦を左右に大きく動かしておくことで、距離を離せることもある。こまめに動かそう。

敵母艦は撃てるときに撃つ[illegible]それが結果的に味方の母艦を守ることにつながる。焦りは[illegible]

なお、序盤に格闘などで母艦を狙いそうな相手には、弾を使っていない無傷のユニットを攻撃重視で母艦の上に置いておくのもアリ。補給中と勘違いして不用意に接近して来る相手を先にロックオンできる。うまく機動低下を起こせれば、そのまま1機撃墜するのも不可能では無い。開幕から相手が一気に接近して来るときや、出撃して無傷のユニットが居るときは狙ってみても良いだろう。

[illegible]母艦、そして味方ユニットの[illegible]行動しよう。味方の居る方[illegible]すことで割り込むスペースを作りやすい

[illegible]ユニットは補給エリア[illegible]回り込んで攻撃しよう。[illegible]防御重視での迎撃が理想だ

[illegible]行動できるように構えたい

修理能力

通常時	14秒
修理・補給速度↑	13秒
修理・補給速度↑↑	12秒
オサリバン	11秒
オサリバン＋修理・補給速度↑	10秒
オサリバン＋修理・補給速度↑↑	9秒
アトミック・バズーカ	30秒

GCB作戦書 どちらもこなせる艦長は?:【マチルダ・アジャン】【レイエン・ピッター】の二人は、艦長としての能力が高く、補給の速度も早い上、コストも最高クラスの艦長に比べて手ごろ。臨機応変な対応が可能なので母艦の能力を最大限に発揮することができる。艦長の特殊能力に大きな期待をしないデッキで、コストに余裕があるなら優先的に艦長にしてもいいだろう。

対策　高コスト機

落ち着け！

高コストのユニットは、当然ながら機動力、火力に優れたユニットが多い。そのため、下手に攻撃をくらってしまうと生半可なメカでは一瞬で撃墜されてしまうことも。相手の動きに下手に機動重視で対処しようとすると逆に攻撃重視の攻撃をくらってしまうことになりかねない。とにかく、攻撃をくらわないように、動きに惑わされない落ち着いた動きが重要なのだ。

また、たとえシールドを破壊したとしても機動力で劣っているメカではロックを外され、逆に相手の攻撃をくらってしまうことも。戦況は徐々に好転するものの、無理は厳禁。武装やシールドを破壊されたユニットは母艦へ戻るもの。そこへゆっくり追い込んでいくといい。

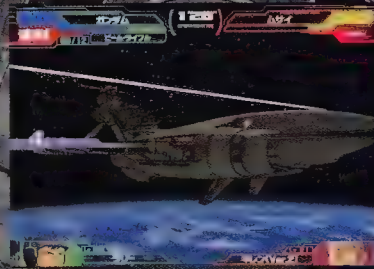
さまざまな効果を期待できる防御重視

とにかく防御重視の攻撃が重要。特に、高コストのメカは火力が高く、一撃に攻撃を受けるのが危険なので、より重視したい。また、相手が不用意に接近して攻撃重視の攻撃を仕掛けてきたとき、防御重視で反撃できれば武器を破壊できるので火力を低下させられる。ダメージは低くとも、反撃可能なときは必ずしておこう。

無理せず、相手の[illegible]していこう。

母艦をねらえ！

いくら高コストメカが強力でも、母艦が無くなれば補給が受けられなくなるのでピンチになりやすい。高コストメカを使う場合は2機編成になりやすいので、相手全員の動きへ完全に対処するのは困難。そのため、盾として、また、ユニット数を補う攻撃手段として、どうしても母艦を前線に出したくなる。そのときに母艦にじわじわダメージを与えて撃墜してしまおう。

母艦を落とせば[illegible]なる。無理をせず、着実にダメージを重ねよう。

ageの暴走（妄想？）GCB戦記

シーマ・ガラハウ（R）が使いたい！！

シーマ様万歳！

魂の叫びである。全国100万人のシーマ様ファン（推定・筆者含む）ならだれもが一度はこう思ったはずだ！　しかし、自身が高コストなのにワラワラ編成向きと矛盾した性能。それでも使いたくてしょうがないのでデッキを考えてみたりする毎日。ムッハー。

デッキを考える

ここは考え方を変えてみた。つまり、「開幕から相手よりユニットが多い」ではなく、「相手の数を早めに減らす」ことでシーマ様の能力を有効活用するのだ。そこで考えたのが前回紹介した援護射撃を使ったデッキ。これで開幕から即座に攻撃を仕掛けるデッキを考えてみた。

まず、当然母艦は【キシリア・ザビ】、シーマ様はこれまた当然【ガーベラ・テトラ】で決まり。カスタムはとりあえず臨機応変に。2番機は【強行軍】を付け、効果をより高くするために【アイナ・サハリン（スターター）】を採用。3番機は援護射撃の命中率を上げるために【シャルロッテ・ヘープナー】＋【対抗心】で、これらをコストが低いながらも優良な【リックドムⅡ（ザクⅡカラー）】とイフリートに乗せたのだが……。

女性キャラのみ!?

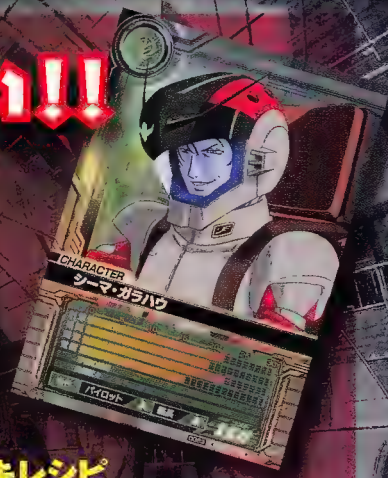
蓋を開けてみれば女性キャラのみ！　一見してどーかと思う編成だが、女性キャラ好きと公言してはばからない自分としてはむしろ好都合！　当初の目的とは少々ずれた形になったが結果オーライ！

出撃

と、いうわけで色んな意味で理想に近いデッキが完成し、その内容の素晴らしさ（?）からそれだけで何もかも満足した俺。もはや降格も覚悟の上（笑）。CPU戦で練習もせずに、いきなり全国対戦へ繰り出してみたり。最初はちょっと【強行軍】の使い方に手間取ったり、【シャルロッテ】の能力が発動したときの命中率に逆にビビッてみたりと手間取りつつも、徐々にデッキの操作に慣れ、何回か対戦をこなしてみたんだけど……。

予想外の結果!?

いや、これがなぜかそこそこ勝ててしまったわけで。2番機、3番機の特殊能力が機能して敵機を減らしたら、シーマ様のロック速度が早くなるから援護射撃抜きでも畳み掛けられる。アイナの火力はかなり高いし、シャルロッテは対抗心が発動すれば格闘すらガンガン当たる。なんだか能力がきれいにかみ合っていい感じ。でも、ヘマやって先に1機落ちたらわりとゲームオーバーなのは予想通りですた（笑）。

宇宙では当然2・3番機を[illegible]Ⅱに変えるだけで即対応可能。

デッキレシピ

シーマ・ガラハウ	
カードNo	カード名
MZ-D057	ガーベラ・テトラ
WZ-D031	ビーム・マシンガン
WZ-D007	シールド（ゲルググ用）
CU-D007	オプション・ブースター

アイナ・サハリン	
カードNo	カード名
CM-0038	リックドムⅡ（ザクⅡカラー）
WZ-D032	ビーム・ライフル（アクトザク用）
WZ-D007	シールド（ゲルググ用）
CU-D035	強行軍

シャルロッテ・ヘプナー	
カードNo	カード名
MZ-D042	イフリート
WZ-D024	MMP-80マシンガン（後期型）
WZ-D007	シールド（ゲルググ用）
CU-D038	対抗心

GCB作戦書 シーマ様補足：上記のデッキの総コストは1250。なかなか組めないデッキではあります。しかし、【ガーベラ・テトラ】を専用の【ゲルググM】に変えたりなどすればコストを抑えることも可能。特殊作戦【女性キャラ限定戦】なんかでは特に力を発揮できるので意外とオススメ。皆さんも工夫して面白いデッキを考えてほしいと思う今日このころです。

気になる要素をピンポイント解説！

GCBデータ集

前回のカスタム能力&固定武装に引き続き、パイロット能力や二重武装などに関するデータを掲載するぞ！

Text：C・LAN

パイロット能力・攻撃力上昇

比較的愛用者が多いのは、HPが一定値を下回ると発動するタイプ。その中では、条件がやや厳しい【トップ】が最高値。このタイプは【アイナの懐中時計】＋EXAM [illegible]み合わせなら、ほぼ確実に[illegible]を発動させられる[illegible]。[illegible]を MAX [illegible]て[illegible]場合は、[illegible]と【ティアンム】[illegible]と【フォルド】、[illegible]がA-という[illegible]になっている。

[illegible]の武装でクリティカルが発生すれば、盾の無[illegible]相手メカを一撃で落とせる事も少なく無い。【[illegible]】【集中砲火】やテンションが瞬時にMAXになる[illegible]も、事実上攻撃力を高める効果を持っている。

上昇値	キャラクター、能力
B+	【ドズル・ザビ(Ver.1)】
B-	【リド・ウォルフ】、【キシリア・ザビ(Ver.1)】、【トップ】、【クスコ・アル】
C+	【ワッケイン】(1段階)、【ドズル・ザビ(Ver.2)】(1段階)、【シン】、【フランシス・バックマイヤー】、【バーナード・ワイズマン(R)】、【テネス・A・ユング】(1段階)、【ティアンム】(1段階)、【マレット・サンギーヌ】(1段階)、「卓越した戦技」系能力すべて
C	【フォルド・ロムフェロー】(1段階)、【クリスチーナ・マッケンジー(ST)】、【バーナード・ワイズマン(ST)】、【アイナ・サハリン(ST)】(1段階)、【コウ・ウラキ(R)】(1段階)、【カイ・シデン】(1段階)
C-	【ケン・ビーダーシュタット】(1段階)、【サウス・バニング(UC)】(1段階)、【シーマ・ガラハウ(UC)】(1段階)

パイロット能力・防御力上昇

【マット】以外の能力発動には味方の[illegible]が必要だが、コスト[illegible]順番を調整できれば[illegible]。【マット】は[illegible]【カイ・シデン】[illegible]MAX[illegible]A-[illegible]。

上昇値	キャラクター、能力
A-	【クリスチーナ・マッケンジー(ST)】、【バーナード・ワイズマン(ST)】
B+	【マット・ヒーリィ】
B	【カイ・シデン】(1段階)

パイロット能力・命中率上昇

命中率の上昇は、実質的に攻撃力の上昇につながる有益な能力だ。【ラリー】、【シャルロッテ】は発生する機会も多く、射撃値の育成と艦長効果を併用することで、非常に高い命中率を得られる。【シナプス】と【デラーズ】が持つ「不退転の決意」はMAXまで育つとA-になる。

上昇値	キャラクター、能力
B+	「ジェット・ストリーム・アタック」
B	【チャック・キース】、【コウ・ウラキ(UC)】
B-	【ラリー・ラドリー】、【シャルロッテ・ヘーブナー】
C+	【エイパー・シナプス】(1段階)、【エギーユ・デラーズ】(1段階)

戦闘外ダメージ

相手メカニックのHPを減らすには、[illegible]として直接交戦して攻撃を当てるしか[illegible]。しかし、特定の能力や効果によってHPが減少する状況もある。【[illegible]カウントダウン】はビーム兵器と[illegible]せることで、盾の枚数を[illegible]HPを削れる、地味に強力なカスタ[illegible]。ここでは、こうした戦闘外ダメージによるHP減少量をまとめてみた。

このダメージで撃破されることは無いが、[illegible]や防御力に関係なく一定のダメージを受ける。

機雷散布	艦砲射撃
1発につき約50ダメージ	1秒につき約35ダメージ
【ザク・マインレイヤー】と【シールド(ギャン)】が散布できる三発一組の浮遊機雷。後者は防御重視攻撃がメインの機体に持たせ、射界に相手を捉えながら繰り出せば攻撃後のフォローになる。味方が機雷に当たることは無いので、隙あらば撒いておこう。	前バージョンの「孤軍奮闘」対策としても有効だった艦砲射撃は、接近すれば常時発射される。母艦のHPと弾数が十分であれば、攻撃ユニットとして活用できる。逆に相手の母艦に機動攻撃を仕掛ける際は要注意。艦砲射撃＋反撃で落ちてしまうことはなるべく避けたい。

大気圏突入時	カウントダウン
1秒につき約1%	1秒につき約5ダメージ
大気圏突入地点のマップでは、一定時間が経過すると母艦以外のユニットにスリップダメージが発生。「大気圏突入機能」を持たないメカニックのHPは、約100秒で満タンから1になってしまう。母艦の補給円に重なるか、HP回復の能力があればHPの減少を抑止できる。	相手メカニック本体のHPにダメージを与えれば効果が発動し、30秒の間効果が続く。

GGガス弾
1秒につき約7.5ダメージ
実弾なため盾で防がれてしまうが、「カウントダウン」より効果が高い。効果時間は30秒。

武装と命中率の関係

個別に設定されたウェポンと固定武装の命中率は、カスタム、パイロットの命中値、相手の回避率、二重武装などさまざまな要因で変動する。低コストのパイロットの方がパフォーマンスは高い傾向があるが、高コストのパイロットなら射撃＋回避など複数を育成できるのが強み。ここでは、命中率に関するちょっとした疑問をピックアップ！

射撃特化の育成がオーソドックスだが、[illegible]や能力も加味して[illegible]していこう。

例1 格闘武器を複数所持している場合

画面に表示は出ないものの、[illegible]攻撃にも二重武装は適用されている。その場合、双方の命中率が同率で低下。格闘値を育成することである程度[illegible]、固定武装が強力なメカニックは格闘盾を切り捨てた方がいい場合も。

双方の格闘の命中率が同率で下降

例2 WEAPON-A、B欄で命中率に差はあるか？

盾を2枚以上装備しているときは、必ずWEAPON-[illegible]から使用する。この事に関連した、利き腕が存在するのか？[illegible]WEAPON-1、2ともに命中率は変わらない。[illegible]射撃武器[illegible]組み合わせてOK。

どちらに装備しても命中率は変化なし

GCB作戦書 両手に武器を装備した状態で武器破壊を受けると、どちらの武器が優先的に破壊されるのだろうか？ 答えはランダム。壊される順番を選ぶことはできない。不用意な攻撃重視攻撃は命取りになることもあるので気を付けよう。ただし、盾が無くHPも少ない場合は、防御重視にロック負けすることを覚悟で攻撃重視で仕掛けた方がいい。武器を盾にすれば撃墜は免れやすい。

リンクロック時の攻撃優先順位

複数機でリンクロックしたときの攻撃順は、メカニックの機動力とパイロットの覚醒値や回避値を元に設定された値が参照される。ちなみに、この数値は覚醒値が変動（LvUPによる数値の変化）しても攻撃順番は変わらない。そのため、同じデッキを使い続けているのなら、必ず同じ順番で攻撃するので、順番は事前に把握しておきたい。

攻撃順に影響する要素

メカニックの機動力	パイロットの覚醒値と回避値
ここでいう"機動力"とは、必ずしもカードに書かれた"機動値"だけが影響するわけでは無い。機動力はメカニックの移動速度や回避率などを総合した値で、高コストの高級機やマグネット・コーティング機体が優れている傾向がある。覚醒値より影響する度合いも高い。	覚醒値と回避値が影響する度合いは約30%と低めだが、同じメカニックだけで編成したデッキなら攻撃順を判断しやすい。その場合、覚醒値や回避値が高いパイロットから順に攻撃する。ちなみに、母艦は機動力が低く設定されているので、ほとんどの場合最後に攻撃をする。
約70%影響	約30%影響

移動力上昇系カスタムについて

移動力を高める【オプションブースター】は定番といえるカスタムの一つだ。一方、地形適正を○にする【アクティブサスペンション】も、雪原や水中などの特殊地形で活躍する。この2枚は地形によって使い分けることになるが、どちらを使用すべきか[illegible]。そんな例を紹介。

【駆動系～】はわずかだが【オプションブースター】より高速で動ける

例1 適性◎＋【アクティブサスペンション】

適正○となり、カスタム無しより遅くなる。適正○地形の比率が極端に少ない場合を除き、ほかのカスタムに割くのが賢明といえる。

例2 適性△＋【オプションブースター】

上記の組み合わせよりも、【アクティブサスペンション】の方がはるかに速く移動できる。適正△＋【駆動系～】との比較でも同様だ。

相性の悪い組み合わせ

[illegible]果になり、適正○扱い[illegible]自体にデメリットがある[illegible]でしまう。

移動・回頭の上昇補正

機動速度と回頭速度が上昇する能力は"もとの数値が低いほど上昇効果が高い"事を覚えておこう。高性能メカの長所をさらに延ばすというのも一つの考え方だが、苦手な部分を補強する方が恩恵は大きい。

CASE1 【アプサラスⅢ】の運用

【アプサラスⅢ】は機動が高く回頭は遅いメカの典型。【オプションスラスター】が最大限の効果を発揮する。敵陣に斬り込むスタイルなら【駆動系チューニングβ】もいい。

CASE2 GP系ガンダムの運用

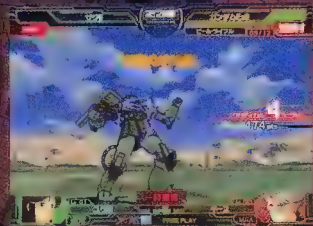
GPシリーズは適正や減衰無し能力の関係もあり、最高クラスの移動性能を誇る。機動面は十分足りているので、基本的には攻撃力や命中率を高めるカスタムを選ぶのがオススメ。

C・LANの暴走（迷走？）GCB戦記

ハロ仕込みの【コウ（R）】＋【バニング（R）】編成にジオンで同じ土俵に立つ！

ども、へっぽこジオン佐官のC・LANです。『GCB』を始めて早2カ月、やっと戦闘やカードさばきのイロハが分かってきた感じです。今回からコラムが始まるということで、とりあえず今話題の編成をメタってみました。【ハロ】を【マ・クベ】で、【バニング（R）】を【シーマ（R）】で相殺し、同じロック速度で戦っちゃおうというコンセプトです。その鍵を握るのが【ユウキ】機。【簡易メンテナンス】で回しながら、【マ・クベ】のテンションを常時MAXに近付けるのが狙いです。なので艦長もテンションMAX時間を重視。Ver.1は普段のデッキをアレンジ。とはいえ、もともと地上には少ない編成で、隊長機が格闘野郎というのがメリット？その反省も踏まえたのが宇宙仕様のVer.2ですが、隊長機の紙っぷりもあって日和った青撃ちが基本に……。そんなわけでVer.3を考えたものの、大将（1350）のコストが必要。組めるのはいつになることやら。

理想と現実

左記の編成で20回以上全国に出てみたものの、仮想敵との対戦は0。【GP01Fb】には【アムロ（R）】が搭乗していることが多く、【EXAM】や【教育型コンピューター】で避けられまくり。【バニング（UC）】版には何回か当たりました。勝率は5割程度でしたが、ロックが早くて助かった場面はほとんど無かった気がします（泣）。

狙いを読まれると【ユウキ】機は放置され気味だったり。しかもLv1二重武装で全然当たらねえ。

微妙なデッキレシピの変遷

		PILOT	CT	CUSTOM	CT	WEAPON-A	CT	WEAPON-B	CT	MECHANIC	CT	総コスト
●VER1（地上）	隊長機	マ・クベ	130	高度格闘プログラム	30	シールド（ゲルググ）	30	シールド（グフ）	40	グフ/MQ	90	320
	2番機	シーマ・ガラハウ（R）	150	アイナの懐中時計	30	シールド（ゲルググM）	45	ビーム・マシンガン（ゲルググJ）	60	ゲルググM/CG	190	475
	3番機	ユウキ・ナカサト	55	簡易メンテナンス	20	ザク・マシンガン（ザクⅠ）	10	3連装ガトリング砲	30	陸戦型ザクⅡ	70	185
	艦長	シンシア	20									20
												1000
●VER2（宇宙）	隊長機	マ・クベ	130	強化炸裂弾	30	シールド（ゲルググ）	30	MMP-80マシンガン（後期型）	30	ケンプファー（フル装備仕様）	170	390
	2番機	シーマ・ガラハウ（R）	150	アイナの懐中時計	30	シールド（ゲルググ）	30	ビーム・マシンガン（ガーベラ）	65	ゲルググM/CG	190	465
	3番機	ユウキ・ナカサト	55	簡易メンテナンス	20					ドラッツェ	110	185
	艦長	ガデム	60									60
												1100
●VER3（妄想地上）	隊長機	マ・クベ	130	オプションスラスター	30	シールド（ゲルググ）	30	ビーム・ライフル（アクトザク）	45	リック・ドムⅡ（ザクⅡカラー）	120	355
	2番機	シーマ・ガラハウ（R）	150	集中砲火	40	シールド（ゲルググM）	45	ビーム・ライフル（ゲルググM）	70	ゲルググM/CG	190	495
	3番機	デニム	50	生存本能	25	マゼラ・トップ砲	40	3連装ガトリング砲	30	ザクⅡ改	100	245
	4番機	ユウキ・ナカサト	55	簡易メンテナンス	20					ドップ	20	95
	艦長	ギレン・ザビ（Ver.2）	160									160
												1350

GCB作戦書 コラム補足:Ver3.の【シーマ（R）】機は低コストなりに組んでみたものの、青撃ちで手元が無い武器で固めてしまい散々な結果でした。あと3機編成だと「宇宙の蜉蝣」が発動する場面が極端に少なかったのもネック。強引に【ドップ】や【ガトル】を増やせば4機出しも可能ですが、それなら普通に【ケン】や【哀戦士】で組んだ方が強いんじゃないかという……。

有明の激戦を制したのは？

ARCANA HEART FULL!
アルカナハート FULL!

アルカナハート FULL!
■メーカー：エクサム
■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2007年4月16日（稼働中）
■使用基板：-

「闘劇'07FINAL」の終了により一段落した感のある本作だが、新ネタの発見は絶えない。吸収＆実践してもっと強くなろう！発売日が迫っている家庭用や各種グッズも要チェックだ！

覚えておけば役立つこと間違い無し！

アルカナハート豆知識集 その3

相手の逆を向いたときや起き上がりって、うまく技が出せないこと、あるよね。今回はそんな状況を調べてみたよ♪　覚えて正確に技を出しちゃおー♪

逆向き状態からの必殺技

自キャラが相手と逆を向いている状態で一部の技を出すと（コマンド入力はキャラの向いている方向に準拠）、キャラが振り向かずに逆方向へ技が発生する。起き上がりやダウン回避後に起こりやすく、技によっては大きなスキが生じるので注意。

逆向きに出てしまう必殺技は、下の表にまとめた通り。起き上がりのリバーサルに使いやすい技は少ないが、覚えておいて損は無いだろう。

また、移動系の技や舞織の街風駆けなど、逆向きに出すことで幻惑効果を期待できる技もあるぞ。

特定のレバー入れ投げ後や、ダウン中に相手が跳び越したときに起こりやすい。コマンド入力の方向とともに気を付けておきたいポイントだ。

逆向き状態だと振り向かずに出る技

キャラ	技
このは	手裏剣
	このは隠れの術・地&天
	変わり身の術
舞織	街風駆け
	雷呻落とし
	飛計路翔け
美凰	地克転身
	四聖王道
	麒麟靠撃
リリカ	アクセルスライドF&B
	サイクロンストーム
リーゼ	バーレは軽やかに
頼子	噴き上がる奈落の苦悶
	古のタリズマン
フィオナ	カレトヴルッフ
	ロンゴミニアト
	エクスカリバー
時	本不生の意
樹	養分吸収
魔	デシリュール
	ミルワール
水	レグヌム

[illegible]

ジャンプで相手を跳び越しつつ逆向きで着地した直後も、左記の現象が発生する。だが、着地時にレバーをいずれかの方向に入れておけば、技を出せるようになる前に移動系動作へ移行して自キャラが振り向くので、しっかり正面向きに技が出るぞ。

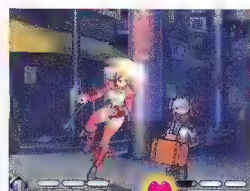
ここであえて逆向きに技を出したい場合は、着地前にレバー入力を完成させ、レバーをニュートラルに戻して着地しつつボタンを押せばOKだ。

これを有効活用できるのは舞織。着地前に⬅⬇〜ニュートラルと入力……

着地直後にボタンを押せば、逆側から街風駆けが！つぶされにくく強力だ。

[illegible]

左の表にある技でも、超必殺技とアルカナブレイズに限り、入力を工夫することで正面向きに技を出せる。

超必殺技やアルカナブレイズは、必殺技の出始め（2フレーム）をキャンセルして出すことが可能。まず正面向きに出る必殺技を出し、それをキャンセルして超必殺技やアルカナブレイズを出せばいいのだ。レバー入力が重複している技を出し、ボタンをずらし押しすると出しやすいぞ。

逆向き状態から正面に麒麟靠撃を出したければ、まず青龍亢山を出して……

その出始めをキャンセルして出せばOK。⬇⬅＋A〜Bずらし押しで出せるぞ。

リバーサルでアルカナ必殺技を出すには？

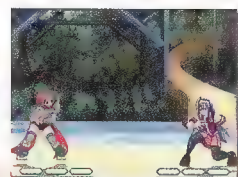
起き上がり時は必殺技を出せるようになる前に移動系動作が可能となるため、リバーサルでアルカナ必殺技を出そうとした際、少しでも入力が早いとホーミング移動に化けてしまう。だが、先行入力の受付時間はホーミング移動より必殺技の方が長いので、「必殺技のみ先行入力を受け付けている」起き上がりの8〜10フレーム前にコマンドを入力すれば、リバーサルでアルカナ必殺技が出るのだ。

起き上がり直前の状態

タイミング	状態
8〜10フレーム前	必殺技先行入力受け付け
3〜7フレーム前	必殺技&ホーミング先行入力受け付け
2フレーム前	移動系特殊動作が可能
1フレーム前	移動系特殊動作&必殺技が可能

リバーサルのアルカナ必殺技は、起き上がり1フレーム前を狙って入力するより、8〜10フレーム前に合わせた方が簡単。轟天焦で起き攻めを切り返そう！

[illegible]

このはに限り、起き上がりの2フレーム前に移動系特殊動作へ移行することができない。起き上がりの2〜7フレーム前にアルカナ必殺技を入力しても、ホーミング移動に化けることは無いのだ。

このはの起き上がりモーションは何と空中判定。起き上がり2フレーム前は着地寸前なので、移動系特殊動作ができないのだ。

●各種表記の見方：【】=アルカナコンボでのつなぎ、Ⓒ=キャンセルでのつなぎ、Ⓙ=ジャンプキャンセルでのつなぎ、Ⓗ=ホーミングキャンセルでのつなぎ。F=フレーム。連続技のダメージは、残り体力による補正を加味していない基本値のため（総体力の基本値は26,400）、相手の体力が少ない場合は、補正によって実際のダメージが小さくなる場合がある。

連続技

Ⅰ (人形分離時)【しゃがみA(1段目)→人形しゃがみB攻撃→しゃがみC】→人形立ちB攻撃→フロントステップ～立ちA(1段目)Ⓙ▶～空中連続技

Ⅱ (人形分離時)【しゃがみA(1段目)→しゃがみC】→人形立ちC攻撃～空中連続技

Ⅲ (人形収納時)【しゃがみA(2段目)→しゃがみB】Ⓒ▶C別たれたゼーレ→低空空中ダッシュB→立ちA(1段目)Ⓙ▶【A(1段目)→B→下方向+C】→人形B攻撃→{ジャンプ【A(1段目)→B→下方向+C】→人形B攻撃}×2→ジャンプ【A→下方向+C】

人形の向きを意識する

人形分離時、リーゼロッテと人形の向きが同じ場合は(以下、正面向き)、人形立ち&しゃがみB攻撃を使い、人形の向きを変えずに連続技を決めたい。下の写真のような状況では、↙or↓＋A→↙or↓＋BC同時押し(右記参照)→ニュートラルBと入力。これで連続技Ⅰのつなぎが可能だ。人形が逆を向いている場合は、連続技Ⅱを決めよう。

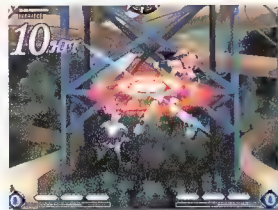
リーゼロッテの空中連続技は、始動の状況がさまざま。人形が正面向きならジャンプA(2段目)Ⓙ▶【A(1段目)→下方向+C】、逆向きならジャンプ【A(1段目)→C】Ⓙ▶【A(2段目)→下方向+C】とすれば、その後に人形立ちB攻撃絡みのループを狙えるぞ。

人形分離時の連続技は、入力を一工夫。しゃがみAをヒットさせたら、↙or↓でBとCを同時押しする。

人形しゃがみB攻撃→しゃがみCとつながる。人形立ちB攻撃で拾い、空中連続技に発展させよう。

BC同時押しで人形を制御

BとCを同時押しすると、本体の攻撃はC、人形の攻撃はBが出る。空中連続技で下方向+Cを下方向+BC同時押しで出せば(人形はしゃがみB攻撃を出す)、人形立ちB攻撃で拾いやすくなるのだ。

下方向+CをBC同時押しで入力。人形は動作の小さいしゃがみB攻撃を出すため、通常では狙えない状況でも人形立ちB攻撃での拾いが可能に。

アルカナフォース発動から反撃

空中ダッシュが組み込まれている連続技に対しては、アルカナフォース発動→人形立ちB攻撃→立ちA～と、連続技から脱出しつつ反撃を狙える。空中ダッシュ攻撃の種類やタイミングを覚え、着地寸前の相手に人形立ちB攻撃を当てよう。

アルカナフォース展開を入力すれば、自動的に人形立ちBが出てくれる。はぁとの空中ダッシュ【A→C】なら、Aをくらった後に入力しよう。

続・緋の瞳のレーツェルの狙いどころ

まずは、A抗えぬボイゲンの1段目をガードさせた後。2段目が当たる直前に緋の瞳のレーツェルを狙える。相手が打撃技で割り込んできた場合は抗えぬボイゲンの2段目がヒットし、相手の技にもよるが、画面端なら空中連続技を狙えるぞ。

次にヴェルトは残酷でガード後。4段目と5段目の間に、緋の瞳のレーツェルを狙うことができる。

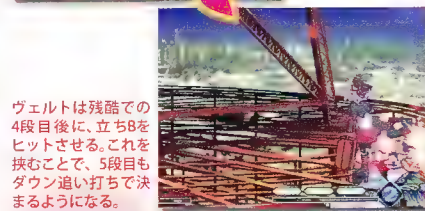
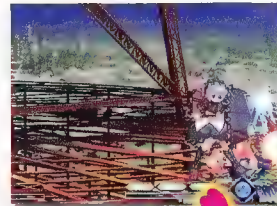
最後は特殊な入力を使ったもの。立ちAをガードさせた後、→↘↓↙←↖→＋攻撃と入力してハイジャンプの予備動作中に緋の瞳のレーツェル。立ちAの1段目から狙えば読まれにくい上、発生4フレーム以上の技では割り込まれないため強力だ。

立ちA(1段目)Ⓙ▶A抗えぬボイゲンとすれば、間合いが離れにくい。1段目をガードさせたら……、

2段目が当たる直前に、緋の瞳のレーツェルを狙う。早過ぎてガード硬直中に仕掛けないよう注意。

ガード不能起き攻め解説

Ⅰは時と水のアルカナ以外共通で、すべて最速を心掛ければOK。2回目の狂おしきベレンが起き上がりに重なり、ヒットストップ中に→＋C(最大ため)、続けて抗えぬボイゲンのバック転部分が当たる。抗えぬボイゲンは、←入れっぱなしで一瞬下がりつつ設置(ボタンは最速でOK)。2、3回目の設置を、←↓↙＋A→←＋Aと入力すると簡単だ。

Ⅱのヴェルトは残酷でとフェアルグ ロルグは、なるべく早めに入力。ただし、フェアルグ ロルグは先行入力するとホーミング移動に化けやすいので注意。ヴェルトは残酷で(1～4段目)→立ちB→ヴェルトは残酷で(5段目)までがダウン追い打ち。

起き上がりに抗えぬボイゲンのバック転部分が重なり、→＋C(最大ため)が決まる、といった具合だ。

Ⅲは難度が高め。すべて最速を心掛けよう。空中抗えぬボイゲンは、↓↙←↖＋Aで低空に設置。しゃがみAがダウン追い打ちで決まれば成功だ。

Ⅳは割り込みへの対策を考えたもの。遠めから開地門 殺鬼道が重なり、その後に狂おしきベレンで拾える。後半は、昇り空中狂おしきベレン→空中バックダッシュ開地門 殺鬼道でもいいぞ。

フェアルグ ロルグは最速で出すのが理想だが、先行入力してホーミング移動が暴発しないよう注意。

ヴェルトは残酷での4段目後に、立ちBをヒットさせる。これを挟むことで、5段目もダウン追い打ちで決まるようになる。

ボイゲン締めからのガード不能連係

ジャンプ【C→下方向+C】Ⓗ▶(↙+D)→人形C攻撃→2段ジャンプ【A(2段目)→下方向+C】→人形C攻撃→(着地)A抗えぬボイゲン設置→前方ジャンプ【A(1段目)→下方向+C】→抗えぬボイゲンヒットから

Ⅰ A狂おしきベレン→A狂おしきベレン→A抗えぬボイゲン→→＋C(最大ため)

Ⅱ (雷のアルカナ)Aヴェルトは残酷で→フェアルグ ロルグ(↓↙←↓↙←＋D押しっぱなし)→立ちBⒸ▶A抗えぬボイゲン→→＋C(最大ため)

Ⅲ (土のアルカナ)Aヴェルトは残酷で→A狂おしきベレン→低空空中A抗えぬボイゲン→(着地)しゃがみA(2ヒット)→開地門 殺鬼道

Ⅳ (土のアルカナ)Aヴェルトは残酷で→Aヴェヒタァの微笑み→バックダッシュ狂おしきベレン→開地門 殺鬼道

あるかなひみつメモ ●ガード不能連係補足:ⅣのAヴェヒタァの微笑みは、人形の動作タイミンクを調整するためのもの これを挟むことで、開地門 殺鬼道の後に狂おしきベレンで拾えるようになる。狂おしきベレンヒット後は、空中人形B攻撃→ジャンプA(2段目)Ⓙ▶【A(2段目)→下方向+C】と追撃し、その後は始動部分として紹介している連続技を決め、起き攻めをループさせよう。

対戦攻略

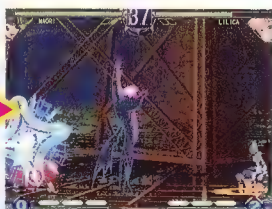
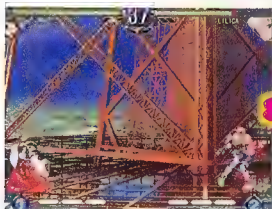
今月は遠距離戦と画面端の起き攻めをより強固なものとする、闇のアルカナでの闘い方を紹介。使いこなして相手を封殺しよう。

春日 舞織
Kasuga Maori

Text: フラン

ギーァで攻め込ませない立ち回りを

闇のアルカナを選択することのメリットは、相手に接近されにくい状況を比較的簡単に作り出せることだ。各種飛計路翔けを出しつつズィヒェルやシェーレをためておくだけで、リーチが短いキャラには非常に有効なけん制となる。接近されにくいものの一度捕まってしまうとそのまま押し切られやすい、きらや美凰などに対して選ぶといい。

シェーレをためた状態からマルテルン→ズィヒェルと入力し、両方の技を仕込むテクニックも狙いやすい。仕込んでしまえば大幅に有利な状況となるので、是非有効に活用したい。特に雪花の舞のコマ部分がヒットした後などは、相手が長時間行動できないため狙いやすいぞ。

シェーレをためている状態で雪花の舞のコマ部分をヒットさせたら、確認してシェーレを開放しつつマルテルン→ズィヒェル。できると強力だ。

ガード不能連係を狙う

連続技の最後をしゃがみCで締めつつダウン追い打ちで↘＋Aを当てれば、起き上がりに➡＋C（最大ため）を重ねられる。マルテルンを設置しつつこの状況に持ち込める連続技を下にまとめたので、参考にしてほしい。

雷のアルカナ選択時は、マルテルンの部分をフェアルグ ロルグに変えて1本目をダウン追い打ちで当てると、3本目が起き上がりに重なる。相手を跳び越すかどうかで表裏の揺さぶりをかけよう。

なお、きらに対してはⅠの連続技でダウンを奪えないため、Ⅱを使う必要がある。↘＋C（最大ため）はフロントステップから密着で出し、最速のキャンセルでシェーレへ。硬直が解けた後、一瞬待ってからA雷呻落としを出し、最速でしゃがみCを出すと成功しやすいぞ。シェーレはマルテルンに変えてもいいが、こちらはタイミングが若干シビアになる。

A桜花の舞からのマルテルンは最速でキャンセルし……、

続くB雷呻落としは一瞬待ってから出す。多段ヒットして相手が浮くので……、

しゃがみCでダウンを奪えば、ダウン追い打ちからの起き攻めが可能となるのだ。

起き攻め用連続技

Ⅰ A桜花の舞Ⓒ▶マルテルン（ため）→B雷呻落とし→しゃがみC（2段目のみヒット）→【↘＋A（ダウン追い打ち、2ヒット）→➡＋C（最大ため）】→マルテルン解放

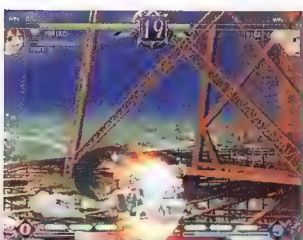
Ⅱ（対きら用）A桜花の舞Ⓗ▶（➡＋D）→B雷呻落とし→フロントステップ～↘＋C（最大ため）Ⓒ▶シェーレ（ため）→A雷呻落とし→しゃがみC（2段目のみヒット）→【↘＋A（ダウン追い打ち、2ヒット）→↘＋C（最大ため）】→シェーレ解放

闘劇'07 FINAL 名勝負ピックアップ

キャラやアルカナの持ち味を出した試合が多かった闘劇'07 FINAL。風上に進む前に見られた好勝負を紹介。 Text: OYZ

「カンタ＠たぬ一味」（リリカ）はいつも通り時のアルカナ、当日予備予選を通過した「時の扉」（頼子）は火のアルカナを選択。

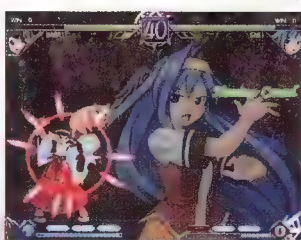
1本目は、トルネードエッジ絡みの空中連続技を決め「カンタ＠たぬ一味」が取る。続く2本目、今度は「時の扉」が対空＆割り込みのC襲い来る地獄の制裁で取り返す。

勝負の3本目。「カンタ＠たぬ一味」は設置した↘＋C（最大ため）で、A襲い来る地獄の制裁を迎撃。連続技で無光量の意まで決める。最後は、無防備になったところに連続技を決め、「カンタ＠たぬ一味」が勝利！

勝負を分けたのは3本目の↘＋C（最大ため）。ここからの連続技＆連係で一気にK.O.まで持っていった

「フラン」は闇のアルカナ、「たぬ＠たぬ一味」は雷のアルカナを選んでスタート。

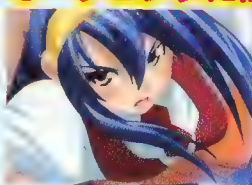
1本目は、飛び道具の弾幕を張って遠距離戦に徹した「フラン」が取る。

カギとなったのは2本目。序盤こそ互角だったが、中盤「たぬ＠たぬ一味」は空中ダッシュ攻撃を立ちCで相殺された後、空中リア・ファイルで反撃をつぶして大ダメージを与える。その後も、同様の相殺後にクリィーオフを決めるなどして「フラン」を圧倒。

3本目はその勢いのままに「たぬ＠たぬ一味」が終始攻め続け、勝利を収めた。

相殺後に空中リア・ファイルがさく裂。「たぬ＠たぬ一味」の、立ちC相殺を見越した立ち回りが光った。

PS2版『アルカナハート』続報！

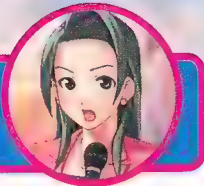
闘劇'07FINALの会場で出展された試遊台では、移植度の高さとフルボイス化されたデモシーンを体験でき、発売に向けて期待が高まってきたPS2版『アルカナハート』。今月はオープニングアニメのカットと予約特典のドラマCDを紹介するぞ！

ハイクオリティのオープニングに注目!!

PS2版用として新たに用意されたオープニングアニメは、「ロミオ×ジュリエット」や「ブレイブ ストーリー」などを手掛けたゴンゾが制作。高橋美佳子さんが歌う主題歌とともに期待大だ！

予約特典をゲット！

PS2版『アルカナハート』を予約すると、声優陣全員参加のオリジナルドラマCDが付いてくる！　また、秋葉原を中心に、オリジナルテレホンカードが用意されている販売店も。イラストはPS2版のメインビジュアルや本誌8月号の表紙イラストをはじめ、ゲスト作家のイラストなどさまざまなので、興味がある人はチェックしてみよう！

あるかなひみつメモ
●舞織補足：上記の連続技は、このは、リーゼロッテには入らないので注意 このはには雷呻落としの最後の1段を当てるタイミングが非常に難しく、リーゼロッテには最後の1段が当たらないのだ。
●PS2版補足：販売店オリジナルテレホンカードのケスト作家は、介錯、かどつかさ、さめだ小判、南野彼方、鳴子ハナハル、横田守など（50音順、敬称略）。好きな作家が居たら予約するしか無い!?

「闘劇'07 FINAL」の興奮も冷めやらぬ今日このごろですが、ドラマCDやファンディスクなど、今月も大量のアルカナ最新情報が入ってきました！　すべてを押さえて、真のアルカナファンを目指し頑張りましょう！

このはリバーシブルぬいぐるみ完成間近！

グッズコンペにて商品化が決定した「このはリバーシブルぬいぐるみ」ですが、納得のクオリティで完成目前！　一番の特徴は、裏返すと変わり身の術のように丸太へと変化する点！　予約の締め切りが9月3日に迫っているので、http://www.eb-store.com/にてぜひ、予約を！

丸太へと変化するリバーシブル機能に加え、一族の証を完全再現した体操服はめくり上げることも可能！　このは状態の全長は約26cm、2,980円（税込）で10月末発売予定だ！

※画像はすべて制作途中のものです。

アルカナハート ドラマCD発売決定！ 収録現場突撃リポート♡

ゲーム中の声優陣が総登場する、豪華なドラマCDの発売が決定！　今回はその収録現場に潜入し、はぁと役の高橋美佳子（写真左）さんと、舞織役の土谷麻貴さん（写真右）のコメントをいただいてきました！

「普段は元気娘のはぁとですが、ドラマの中ではさりげなく気を遣える優しさが描かれてますよ（高橋）」

「2年A組の仲良し五人組の中に存在している、複雑な（？）人間関係が見えるかもしれませんね！（土谷）」

ゲームのエンディングから2週間後 後日談か描かれた「アルカナハート ドラマCD はーとふるシチュエーション えひそーど 1」は、3,150円（税込）で10月24日発売予定 詳しくはP177やアルカディアモバイルにて！

アルカナハートファンDVDが装いを新たに発売中！

以前にご紹介した「アルカナハート ファンDVD」が、タイトルを改めてリリース決定！　リーディングドラマ（朗読劇）を収録したDVDと、PS2版のオープニングをはじめ3曲の歌が収録されたCDの2枚組。http://cart04.lolipop.jp/LA07409539/にて通信販売を受付中です！

高橋美佳子さんが歌うPS2版「アルカナハート」主題歌「夢はアルカナ？」も先行収録しています！

アルカナGALLERYS！

アルカナ愛が凝縮された力作をご紹介！　お気に入りのキャラやシチュエーションなどがありましたら、イラストにして送って下さいね！

（福岡県　皐月トミィさん）
☆実はフロホーションも素敵な頼子さん。魔女っ子グラビアアイドルを目指してみます？

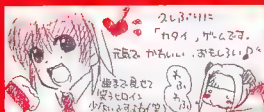
（奈良県　くりまんじゅさん）
☆二人のアイスがそれぞれのイメージを反映している!?

（神奈川県　モーケー君）
☆体力回復するはずが、逆に吸収されてたりして！　何ともこのはらしいですね（笑）。

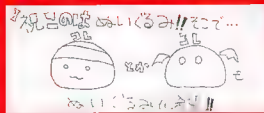
（北海道　すぎもとケンシロウ君）
☆キャラ人気はもちろん、闘劇で強さも実証されました。

（愛知県　苺ユリアさん）
☆闘劇'07FINALではリリカが大健闘！　きら様は……、ら、来年がありますよきっと！

アルカナムック アンケートの園 Vol.2

アルカナムック「ハートマチックコレクション」をお買い上げいただいた皆さんから寄せられた、数々のアンケートハガキ。その中から面白コメントをピックアップ！

（栃木県　さとちさん）
☆これまでの対戦格闘ゲームには無いハートウォームさが人気の秘けつかも？

（福岡県　GMボール君）
☆今明かされた冴姫の秘密！……いやいや、これはちょっと極端過ぎるかと（笑）。

（熊本県　叶人-KANATO-君）
☆これだけ居るのなら一体くらい分けて下さい！　でも面倒を見るのが大変かも。

（岡山県　ネツセキ君）
☆スライム＆シュヴーアの魔物は、クッションにするといいかもしれませんねっ。

教えて！ エクサムさん

『アルカナハート』に関する質問に何でも答える当コーナー。今月の質問はコレ！　「Q.きら様の両親はどこをほっつき歩いていますか？　また、フィオナは大剣を振り回していますが、あれは大剣が軽いんですか？　それともフィオナが力持ち？」（北海道　否読君）　A.きらの両親はムックにある通りアメリカに居ますが、行動派の科学者夫婦で、家に帰らないどころか居場所が不明な場合が多々あります。それを快く思わなかったきらの祖父母が、きらを日本に連れていきました。フィオナの大剣「キャメロット」は軽くありませんし、フィオナは非力です。聖霊には「重さ」の概念が無く、物質を動かすには帯びているエーテル体を動かし、物質体を追従させる必要があります。エーテル体の扱い方が重要なのです。聖霊としては半人前以下のフィオナは、自分以外のエーテル体への接触が上手ではないので、何とか頑張って大剣のエーテル体を動かしている、ということろです。

デカをいろいろな意味で大攻略!!

今回はいよいよ本格的な夏の攻略をスタート！　アジアの規律を正すのに必要な酔っぱらいを求めて、デカ行脚で名所巡りへGO！

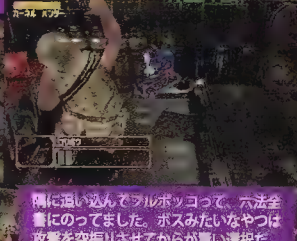
ダイナマイト刑事EX 〜アジアンダイナマイト〜	
■メーカー	セガ
■ジャンル	特別な日はいつも暑かったアクション
■操作方法	8方向レバー＋3ボタン
■稼 働 日	稼働中（2007年7月30日）
■使用基板	NAOMI™

Text：C・LAN、MVP

ダイナマイト刑事 EX
〜アジアンダイナマイト〜

©SEGA

アジアの混沌（カオス）は これで粛正（しゅくせい）!!　できるかもね

　ブルーノ様（俺のこと♪）に寄りそうあの娘の瞳を見て、背筋に10万ボルトの電気がビビッ！　と思ったら、モノホンのスタンガンで気絶させられた経験はないかい、そこの君。ここアジアで繰り広げられる笑劇的バトルを生き抜くには二つの知識が役立つぜ！　一つはまとめて殴ってコレ安全。軍人だろうが蛮族だろうが、隅に追い込んでボッコボコなわけよ。もう一つは偉そうなやつ、いわゆるボスね。こいつらは適当に殴ると反撃してくるから、空振りさせて特攻するとこれハッピー♪

隅に追い込んでフルボッコって、六法全書にのってました。ボスみたいなやつは攻撃を空振りさせてからが賢い選択だ。

"屋上に落下してビルを乗っ取れ！"

ムファ♡トロウマ〜（´ρ｀）

親方〜
活きのいいネタ
頼むわ〜
1皿0円で

マグロはうまいが、トロはどこ？　回転寿司にも親方にも取材できずに意気消沈の取材陣を満たしたのは……生ビール（ry　あ、河童巻きは人気ありませんでした。

難所警級攻略

　マト〇ックスばりの避けをかましたあとはゲンバカントク姉妹が立ちはだかる！　どう見ても怪しい出で立ちで現行犯逮捕も当然な輩だ。遠い間合いからヒップアタックをしたり、いったん転ばすと起き上がりに前転して追って来るので注意しよう。右上にあるボンベを使った後、姉妹を引き離すように攻撃して分断するのが基本。攻撃をくらいそうならP＋K＋Jで回避したほうがいい。

まずはボンベでキツ〜イ一発をお見舞いしよう。後はコロコロ転がる起き上がり攻撃をかわしつつ1体を集中だ。

の寿司屋レポート

敵を欺くにはまず味方から、ということで寿司屋を取材するしか無いわけだが——なんと！　取材が拒否られました（汗）。「親方に刑事の攻略を聞こう作戦」が見事に玉砕。第二の手段「回転寿司はおいしい作戦」を敢行予定でしたが、予算の問題で大衆食堂で寿司とビール——グハ〜ッやっぱビール最高♪

ゲー事典　今回の旅ではセガ広報のおっくせんまん右田さんにもはせ参じていただき、あまつさえ被写体になってもらったりしてすみませんした！　また、実写攻略（?）というイミフな企画に快く協力してくださった、秋葉原のメイドカフェ「ロイヤルミルク」様にも感謝！　http://r-milk.com/でお店のHPに飛べます。マッサージなんかもしてくれるので、ぜひ行ってみてちょ。

ROUTE 真ん中 お値段手頃

“リヤカーでビルの壁をぶち壊せ！”

の工事現場レポート

40度オーバーの猛暑の中、工事現場の現場監督に刑事の攻略を聞くべく、○○○の聖地、秋葉原へ降り立つ我々取材陣（単に近所で済ませただけ）。と目に入ったのは巨大なボーリング車？　これは壮大な都市計画の一環を担う建物を作ってる最中では！　と感づいた我々は現場監督を探しに……？　だれもいない？「ハッ‼　世間はお盆休みというヤツではないか？」驚愕の事実に一同顔面蒼白……しかし、お盆休み返上で働いている監督がいたから驚き！　でも兄弟じゃないようです。

監督は兄弟じゃねぇ〜orz

壮大な工事計画なら現場監督もすげぇ人かと思ったら、監督不在……というか世間はお盆休みのこの事実。

難所超本気攻略

このルートの中ボス、キグルミハイユウの後は雑然とした作業場での戦闘に。ここはスタート直後に真上の柱の男がいきなりマシンガンをブッパしてくる！　ボ〜ッとしてると大惨事になるので、すぐに右へ退散しよう。右に居る烏合の衆を倒すと次から次へと増援がやって来るのでうまくまとめて攻撃だ。地面に落ちているマシンガンは雑魚が取るといきなり強敵になるので注意。

開幕ブッパとかまじ勘弁なんで、すぐに右にGO〜！　後は雑魚にマシンガンを拾われないように立ち回ろう。

ROUTE わりと下 話題の激辛

SUCCESS

“海中から忍び寄って地下に穴を開けろ‼”

難所まるわかり攻略

待ちに待ったメイド喫茶での戦闘は、モエモエアイテムばかりで目移りしてしまうが、銃をもったアブナイメイドに気を付ければ意外とあっさり調教可能！　モエモエコショウをふりかければいとも簡単に昇天するぞ。またこのシーンはモエモエケーキが二つもあり、パクパクすれば体力を大幅に回復できる。テーブルの周りを周りながらウマ〜。なお左にはエグゼリカグッズがズラリ‼

テーブルの上のメイドさんはテーブル下へはほとんど攻撃してこない。寄るとパンチラするからたまらない♪

萌える闘魂、1,2,3…ご主人様ぁ〜

のメイド喫茶レポート

日本人ってメイドに弱いというか……メイド喫茶へ訪れるがためにこの旅が企画されたというか。で、やってきましたメイドビル！　なんと下から上までメイド喫茶で埋まってます。中に入るとお目当て（ムフ♪）のメイドさんです。トロ〜リケチャップでオムレツに光輝く「デカ」の2文字！　生きててよかった〜。

入れ替わり立ち替わり、メイドさんがやってきてご奉仕♪
「やっぱオムレツにデカでしょ〜」（相当鼻息荒く）

メイドFO〜(@ﾟωﾟ)ノ

刑事オムキタ〜(ﾟ∀ﾟ)

ゲー事典　**ちょっとマジメに攻略1：**ラスボスのウルフ=ホンゴウは遠距離攻撃が強力。ブルーノは直前の船長戦（ネタバレ）までドランク・クンフー（または変身なし）で進み、ひたすらマガジンをストックしておくのが有効。上ルートキョウゲキマンセーを倒すと必ず銀のカバンを落とすので、これでジハード・バーミヤンに変身してホンゴウ戦に投入しよう。銃撃だけで楽に倒せるのでオススメだ。

ふっくらはちみつ 中ボス紀行

中ボスはどれも似たような体型をしているが、結局どれも似ている。

一番上 / 真ん中 / わりと下

カーネルハンター

キグルミハイユウ

ヒットマンテツヤ

カーネルハンターとヒットマンテツヤの職場は異様に近い位置にあった！　上下のコースは合流していたのだ。

攻略 飛び道具をフル活用！

アバレが強力な中ボスたちですが、とりあえず爆竹やら機械やら、手当たりしだいに落ちているものを拾って投げつけましょう。ジハードなら間合いを離してP連打で余裕！　連付ならば、石とかでも勝てます。

爆弾は3発セット。投げられたら回転アッパーを即座に出すように。

テツヤは銃火器を使用。無理な攻撃は自モッ！　回避を重視して動け。

大佐百景 〜気がつけばいつもそばにいた〜

カーネルハンターの攻略に行き詰った我々は、日本各地の大佐を巡り、解決の糸口をつかむことにした。大佐とは、D-ウイルスによって凶暴な生物兵器と化したキラードールの総称であり、秘伝の粉に近付く者を監視・排除する役割を担っている。我々と大佐は利害が一致するためか、快く情報を提供してくれた。その足でヒットマンテツヤやキグルミハイユウの情報も集めていく。

Powder Watchdogとの接触に成功！

大佐の情報でカーネルハンターの弱点が判明し、一行は色めきたつ！

大佐は大抵の街で散見される。彼が動き出す日がこないことを祈ろう。

キグルミ限界突破！ 40℃を超えた夏

調査の途上でキグルミハイユウにも遭遇したが、連日の猛暑でバテ気味。楽に撃退できた。

おもしろ対決リポート 大ボス行脚

ウルフ＝ホンゴウまで目前というところで遭遇した巨大生物を探る！

一番上 / 真ん中 / わりと下

ブンカイサン

ブンカイサン

タカ・クラーケン

鎌倉慕情 〜幾千の刻の流れの果てに〜

大ボスの攻略に当たってはいろいろな案が検討されたが、当日のあまりの暑さにいちいち休みたがる一行。奈良や鎌倉へ行くはずが、上野で妥協というｇｄｇｄな展開が待っていた。ブンカイサンは携帯片手に写真を撮る人がまばらに居る中での対決となったが、錯覚を利用して撃退に成功！　タカ・クラーケンもおいしく頂きました。

やはりワンパンが有効 この滅りを見よ！

デカ過ぎて手が届かないと思われたブンカイサンにズームパンチ。デカした！

打ち合わせという名の妥協が我々を喫茶店に誘い、そして蝕んでいく。

早めに撤退することが攻略のポイント！

タカ・クラーケンとは壮絶な戦いが展開された。多数の死傷者を出しながら勝利に成功！

攻略 ワンパンでハメ！

どちらのボスも側面に回って打撃を繰り返せばおｋ。ワンパンの連打がダメージ効率が高くオススメ！　ジハードに変身していると苦戦必至なので、ほかのコスで来ることがひそかに最重要ポイント。たたき付けはジャンプか回転アッパーで回避。落ちているアイテムはすべて無視します。

地震は微々たるダメージだが、攻撃のテンポが崩れるのがムカツキポイント。

ボスを撃破したらHPを回復しておこう！

水族館で戦うとかいう無謀な計画も立てられたが、即座に忘れ去られた。

ゲー事典　**ちょっとマジメに攻略2:** ステージをクリアすると、基本的に所持している武器を落としてしまう。ただし、銃を撃てるキャラがハンドガンとマシンガンを持っている場合は例外で、持ち越して進める。こうした例外はほかにもあり、たとえばドランク・クンフーならコンボウを持ち越せるのだ。ドランクのコンボウは出が早く非常に強力なので、活用していこう。

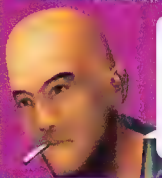
最強の舌を持った男たち
フードファイター腸

前号までの あら☆すじ

ストマック産業との死闘を終えた鈍欲食五郎は、コレステシティに降り立つ。シティのレストランを何軒か回ったが客は一人もおらず、調理人たちは疲弊し切っていた。食五郎は中央公園へ急いだ。そこには、想像を絶する光景が広がっていた……。

レビューの見方

8/21～8/27にリリースされたフードを、本誌編集者3名が10点満点で評価します。各点数は個人の主観であり、そのフードの絶対的な評価ではないことを予めご了承ください。

	タイワンバナナ	ノビタラーメン	タンサンインリョウ	殿堂A定食	総評&オススメ作品
	ひと房 180円	一杯 600円	350g 120円	800g 300円	
ハングリー丸山 1日2食でシェイプされた舌を持ってます。だからハングリーです。どうでもいいけど人口卵って食べたことあります？	甘くてねっとりしたかんじがたまらないタイワンバナナですが、一度に一本が限度。ブルーノのように何本も食べるとお腹が痛くなります。	ラーメンって麺にスープが絡むからおいしいわけで、麺がのびててもスープが絡めばおいしいはず……なわけないですが、けっこういけます。	飲み物はコーヒー以外ほとんど飲まないんで、冷たいコーヒーがあると幸せ。缶コーヒーは甘すぎるので微糖重視です。炭酸飲料？　知らん。	舌平目のフライとか言われても、結局ソースが味の8割を占めてるような？　夜のA定食は豚の冷しゃぶでこっちはかなりうまいです、ええ。	全部捨てがたいわけもなく、どんぐりの背比べですが、殿堂A定食（夜）はハートをキャッチしてます。日本人なら舌平目……魚は焼き魚が吉。
メタボリック雅 ギックリ腰かと思ったら結石の疑いと診断されて愕然！　この季節は水分が欲しくなるけど、過剰なまでに摂取してます。	ネットリとしたコクのある味わいに加えて、栄養満点。庶民的な価格もグッド。牛乳と一緒にミキサーにかけるのがオススメ！試してみて。	麺のボリュームがスゴイ！　このふやけた感じ、わりと好きかも。ていうか昔金が無いとき、カップ麺をわざと放置して食してました。	ファストフードや紙コップの自販機だとシロップで作るんだよね。でも僕はこっちのが好み。一番好きなのはビンだけど。缶はイマイチです。	コストパフォーマンスは破格！　ご飯が無駄に多いのもナイス！　欲を言えば、ほかに選択肢がほとんど無いので、ちょっと飽き気味かも。	今週はタイワンバナナがイチ押し！RPGが好きな人にはA定食がオススメ！変り種のフードで遊びたいなら、ノビタラーメンがよさげ。
ヴァー(゜Д゜)のすけ 社内食堂・殿堂が開いていない、土日の食生活に不安がある殿堂っ子。ご飯を作ってくれるメイドさん募集中。	消化が良いため、一流のアスリートも食すといわれるバナナ。一流に認められるということは、それなりに理由があるんだというのを実感。	某ゲーム会社の近くにある通称・ピンクラーメン。あれ、ダシとか取り忘れてるんじゃないの？　スープの味が全く麺に絡まないんだけど。	体に悪そうな味なのに、ドクターと付くアレが大好き。と言ったら友達が居なくなりました。あの20種類のフルーツのフレーバーが良いんです。	毎日お世話になる殿堂。魚料理は、そのまま普通に塩焼きとかで食べたいですね。まあ、値段が安いので、文句は言いません。塩焼きで。	一度は食べてほしいのが、ピンクラーメン。次点で、似たような食材を、さまざまな料理に変える食堂のおばちゃんのイリュージョンに脱帽！

㊙ アイテム攻撃力データを公開！ テラ国家機密！

我々が極秘に入手した武器データをこっそり掲載！　とりあえずレタスやレモンの個数に惑わされないように気を付けてほしい。

意外な攻撃力を持つ武器も！　半壊ロブスターはフードになるお得武器。

アイテム名	1回あたりの攻撃力	備考
ハンドガン	ヤスダ・クニコのP×1.5発分	6
マシンガン	マイアミ・マッチョのP+K+J×0.5発分×3連射	18
爆弾系（爆竹、手りゅう弾など）	ジハード・バーミヤンの組K×1.25発分～マイアミ・マッチョの組P×1発分	正面5、側面&背面3
弓矢系	ザ・デイドリームのK押しっぱなし×0.6発分	6
刃物系（刀、剣、ナイフなど）	刃物系×1発分	8
棍棒系（棍棒、スコップ、竿など）	マントラ・マンダラのP×8発分	8
たたき付け系（ロブスター、燭台、敵など）	ジェニファー・ジェニュインのPPPPKの5段目×1発分～キャロラインのJP×1.6発分	P（たたく）12、K（投げ）16
投擲系（岩、氷など）	マントラ・マンダラのK×16発分	16
フード系（バナナ、ケーキなど）	カタイカンパン×1発分	8
胡椒	ドランク・クンフーの着地中にK×1.25発分	10
ボンベ	シンデモ・シニキーレンの相手を持ち上げてP+J×5発分	50
食物繊維	レタス×8個分	キャベツ1個分
ビタミンC	レモン×1個分	20mg

ゲー事典 **毒フードの秘密:**本作には体力が減少するフードが2種類ある。その理由を開発からじきじきに伝承されたぞ!　デカイゲッペイは中国文化に理由がある。月餅は結婚式などの祝辞に贈られる習慣があり、それは食べないまま次の祝辞に使われ、最終的には捨てられてしまうのだという。ヤキザカナは今話題の中国産食品事情から。中国の海洋汚染を如実に反映したものなのだ。

ストーリーモードは第41話から
阪神高速環状線編に突入！

本作のストーリーモードは80話収録されている。その半分を超えた41話から、シリーズ初となるコースが登場。それは関西の阪神高速環状線だ！その新ステージを徹底検証するぞ！

湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発売日：2007年7月（稼働中）
■使用基板：SYSTEM N2

Text: ずるずる㊃

新ステージ登場！
阪神高速環状線

第41話から出てくる神谷兄弟とのバトルの舞台として、阪神高速が登場。シリーズ初登場のコースなので、マップを確認しながら攻略ポイントをチェックしよう！

首都高C1だと内回り、外回りの2種類がある。しかし阪神高速では、同じ環状線でも一方通行で走る。その途中に分岐が用意され、その分岐によって走行ルートが変化するのだ。

攻略のポイントになるのはコーナーの形。環状線の外周のコーナーも、分岐部分のコーナーも曲がり具合が非常に形が似ているためミスをしやすい。前後の状況、コース幅、起伏などの変化をしっかり覚えることが重要になる。

ここではその攻略ポイントとなる部分を四つピックアップ。対応方法を覚えて、バトルを有利に展開できるようにしよう。

切り返し後の減速に注意！ A

Aの右コーナーの手前は、小さく左に曲がっている。ここで外に膨らまず、Aに左から進入できるかどうかがポイントとなる。

ここはコース幅が狭いので、接触に注意しつつアクセルを緩めて大きなRで抜けていこう。

バトルによっては、ここを2回走る。コーナー出口のアザーカーの位置が違うので、脱出ラインに注意。

コース幅を有効に使え B

B付近はコース幅が広く走りやすい。だがここを分岐せずに直進する時は、注意が必要。

直進時は、緩い左から右へ高速で抜ける。その際、右側から切り込まないと二つ目の右を切り返せなくなるので、十分に注意すること。

アザーカーが邪魔で進入しにくいB。右から進入しないと曲がり切れないので、ラインをキープすること。

コース幅が狭いのでしっかり減速 C

ここのコーナーもほかと同じように直角に曲がるが、大きく違うのはコースの幅。大都市の高速には路肩が無いので、コース幅がかなり狭い。

狭いので高速で曲がるのが難しい。ここではかなり手前から減速して、クリアしていく。

ここの手前の合流で、コースが微妙に曲がっている。その流れでラインがずれないようにしよう。

早めに減速しないと危険！ D

環状線に合流するために右へ曲がるDは、分岐してコースが狭くなった後、右へ曲がる。

怖いのはコースの幅。Rを大きくできないので、減速が必要。右へ分岐したらすぐにアクセルを緩めて、減速を間に合わせよう。

右へラインを移してから右へ切り込むため、左から進入できなくなることもある。

今回は10話分を掲載！

ストーリーモード攻略

これまでの40話でチューンはほぼマックス状態。ここからはマシンの性格、コース、バトルの展開などを考慮して、セッティングを調整していこう。

「阪神高速環状線編」前編

舞台はいよいよ阪神高速環状線。ここからは神谷兄弟とのバトルを中心に、ストーリーが進んでいく。コースの暗記は完璧かな？

ランエボを駆る神谷兄弟とのバトルを中心に、物語が展開。

●第41話　VS.島 達也(北見同乗)

木場ランプをスタートし、箱崎JCTから江戸橋JCTを経由して、C1内回りを通って谷町JCTのゴールへ。

まず序盤の箱崎、江戸橋JCTのコーナーは、丁寧に抜けていこう。

竹橋JCTの左で膨らむとハイエースに接触する。軽く減速すること。

勝負は後半。霞ヶ関付近でミスをするとばん回が難しい。早めにアクセルを緩めてミスを防ごう。

竹橋JCTの左は、全開だとアザーカーにぶつかるぞ。

●第42話　VS.神谷 エイジ
神谷 マキが途中から合流

注意が必要なポイントは四つ。まずAは、コース幅が狭く接触しやすい。Bは、手前で小さく左右に曲がっているので、ライン確保が難しい。そしてCは、減速し過ぎないように。最後のDは狭くきついので、早めに減速すること。マキは無視し、エイジをしっかりブロックしよう。

分岐して曲がるコーナーの狭さに要注意。早めに減速！

●第43話　VS.島 達也(北見同乗)
神谷 エイジが途中から合流

まずA。コース幅は広いので、アウトインアウトで抜けていこう。

Bの右は、最初はきつい赤コーナー、その先に黄コーナーと続くので、しっかり減速をすること。

Cの右は、コース幅が狭い上に切り返し後にきつい右があるので、アクセルを緩めて安全に曲がろう。

Dの右は、出口で膨らまないこと。

Eの右は、減速し過ぎに注意。

Fの最初の右は、しっかり手前で減速してから進入。その先の黄コーナーへ。その先でエイジが合流する。

2回目のCでは、2台並んで走ることになるので、アザーカーにも注意。

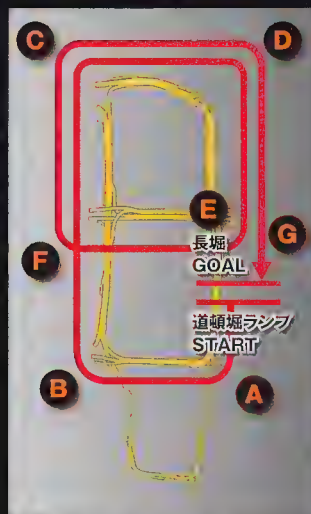
最後のG。切り返しを右寄りから進入しないと直線的に走れずミスして抜かれる。絶対に接触しないこと。

曲がる手前の分岐部分で、ラインがずれるので注意。

コースの幅に注意しながらアウトインアウトで抜けること。

アザーカーに注意して、できるだけ右から進入する。

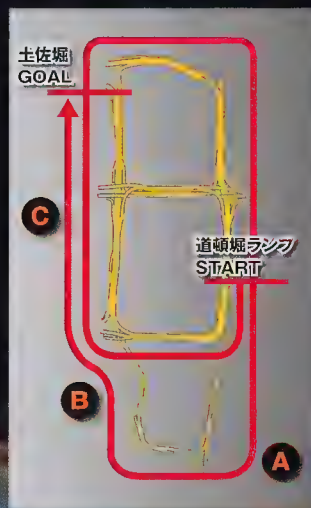
とにかく直線的に抜けて、減速しないようにしよう。

進入ラインが良ければ、減速を抑えて抜けられる。

●第44話　VS.島 達也(北見同乗)
&神谷 マキ

序盤のA、Bの狭いコーナーは、早めに減速し、接触しないこと。

2回目のBは、2段階で曲がる。これを忘れずに走り、ミスしないように。

Cの長い直線区間は、微妙に左に曲がっている。アザーカーに注意し、左寄りを走る。1回目は、その先の右を外側から進入するように。

コース幅を有効に使い、高い速度で曲がろう。

第45話　VS.島 達也

汐入ランプをスタートし、横羽線から羽田線の上りをひたすら走り、芝浦JCTのゴールを目指す。

島が後方から追う展開で、ゴールまで抜かれなければ勝ち。

ポイントは横羽線の黄コーナーの処理。黄コーナーだが、全開で抜けるのは難しい。軽く減速して進入し、コース幅を最大限に活用して高い速度で抜けていくこと。

ミスをしなければ、楽に勝てる相手だぞ！

勝負は前半の横羽線区間。黄コーナーはミスをしやすいが、ここを攻略すれば楽勝。

減速は最小限に、コース幅を最大限に使って走れば追い付かれることは無いはずだ。

「阪神高速環状線編」後編

舞台を首都高に移して、神谷兄弟とのバトルを展開。マシンの速さと腕を競う展開へ。RGOのマシンも加わり、バトルはさらにヒートアップする！

首都高で、阪神高速の[illegible]が首都高最速に挑む！

●第46話　VS.神谷 エイジ
RGO大田が途中から合流

芝公園ランプをスタートし、C1外回りを走り、霞ヶ関で大田が合流。1周して芝公園のゴールを目指す。

大田が合流してから三台で走ることになる。そのため三宅坂JCTの切り返しでミスをしやすい。

江戸橋JCTから汐留の難所は、丁寧に走り、離されないようにしよう。

要注意は浜崎橋JCTの右。しっかり減速してから曲がろう。ミスをしなければ逃げ切れるはずだ。

汐留の切り返しは、しっかり減速して安全に抜けよう。

●第47話　VS.神谷 エイジ(リカコ同乗)

有明ランプをスタートし、有明JCTから台場線、芝浦JCT、浜崎橋JCTを経由し、C1内回りへ。そして江戸橋JCT、箱崎JCTを経由し、深川線へ入り、塩浜ランプを目指す。

序盤は湾岸線を走る。しかしすぐに台場線に入るので、スピードを出し過ぎて左の分岐ラインへの移行をミスしないこと。

中盤のC1区間は、ミスをしやすい。特に京橋の橋脚は、激突すると速度が「0」になるので、あまりハンドルを切らずに走ろう。

また、江戸橋JCTと箱崎JCTのコーナーにも注意。確実に減速してインをキープし、福住ランプ前には勝負を決めよう。

福住ランプでは多めの減速でインキープ。箱崎JCTは右寄りを走り、後半を楽に。

●第48話　VS.神谷 エイジ

13号地ランプをスタートし、湾岸線西行きを走り、大井JCTでUターン。そして羽田線を上り、浜崎橋JCTからC1内周りを走り、江戸橋JCTを経由して神田橋ランプを目指す。

神谷エイジがRGOのS15で走る。序盤の大井のUターンは、かなり減速が必要なコーナーなので要注意。

汐留から江戸橋JCTの区間の難所は丁寧に減速しつつ、コース幅を有効に使って走る。大きな接触に気を付けて離されないように走ろう。

勝負のポイントは江戸橋JCTの赤コーナー。ここは思い切って早めに減速し、確実にインを突くこと。

ここでのミスは、残りの距離を考えると致命的。慎重に抜けていこう。

もしここで前に出られても焦らないこと。呉服橋付近の切り返しで追い付けるので、直線的に走るように心がけ、差を詰めていこう。

京橋橋脚。直線的に走り、スを無くそう。

江戸橋JCTは、かなり前からブレーキをかける。

●第49話　VS.島 達也(富永同乗)&神谷 エイジ(リカコ同乗)

芝公園ランプをスタートし、C1外回りを走り、江戸橋JCTから箱崎JCTへ。そこから深川線を下り、辰巳JCTから湾岸線西行きに入り、新木場ランプのゴールを目指す。

前半の霞ヶ関から三宅坂の高速コーナーに注意。無理せずに走ろう。

後半の深川線が勝負。辰巳JCTまでに前に出られるように、福住から塩浜でミスをしないで走ること。

湾岸線西行きに合流直後、エイジが失速するので、合流後はすぐに右側を走る。後はひたすら加速し、ゴールまで逃げ切ろう。

引き離した状態で辰巳JCTから湾岸線に合流。ここでのミスは負けに直結するので要注意！

湾岸線合流直後にエイジは失速。右側を走ることで激突するのを回避し、逃げ切ろう。

第50話　VS.朝倉 アキオ&神谷 エイジ(リカコ同乗)

木場ランプをスタートし、深川線から箱崎JCT、江戸橋JCTを経由し、ブラックバードと合流してC1外回りへ。1周して江戸橋JCTから箱崎JCTを抜け、深川線に入る。そして辰巳JCTから湾岸線西行きに入り、東海JCTを目指す。

バトルのポイントはやはり後半。それまで大きなミスをしないように走り、バトルを静観する。

勝負は辰巳JCTから。超高速バトル前に、差は最小限にしておく。

終盤、エイジが海底トンネル前で失速、アキオも大井JCTで失速する。真後ろに入らないようにしながら走り、残る島との差に注意し、ゴールまで逃げ切ろう！

福住の切り返し。大きなミスに要注意！

海底トンネル直前でエイジが失速する。

アキオは、大井JCTで失速する。

ドレスアップ進行中！

ドレスアップは順調に進んでいるかな？

バトルすることでドレスアップパーツが手に入る分身対戦。そのドレスアップパーツを効率よくゲットするには「リベンジ」がお勧め。特に友達と交互にリベンジし合えば、ゲージがたまりやすいだけでなく、見ているだけでも盛り上がるぞ。ぜひお試しあれ！

ゲンバラのドレスアップパーツは少ないが、こんなスペシャルなパーツがあったりするのだ。獲得レベルは46だぞ！

ステッカーはいくつか用意されているのだが、こんなステッカーも用意されている。これはレベル40で獲得できるぞ！

……レイをするとホイールが多く感じる……くなっている。その数は10種類だ。

ツエを振るってゴースト退治！ ……と景気よくいきたいのに、ちょっとこのゴーストたち手強すぎ!! とお嘆きのアナタのために、今回は退治のコツと、道中のミニゲームを一挙に解説。これでノーコンティニューも夢じゃない!?

ポカ☆スカ ゴースト！
■メーカー：セガ
■ジャンル：アクション
■操作方法：魔法の杖デバイス
■発売日：2007年7月（稼働中）
■使用基板：NAOMI

ゴースト多すぎ！

退治のコツは!?

ツエ一本じゃ退治が追いつかないほどの数で迫るゴーストは、正攻法だけじゃまず勝てません！ でも、ちょっとしたコツでだいぶ楽になるのです。

「ためたたき」は威力だけでなく、攻撃範囲も非常に広い。たくさんのゴーストを一気に倒すだけでなく、動きがすばやくたたきづらい相手を範囲に巻き込んで倒すなど、使い道はいろいろあるぞ！

「ため」をどんどん使おう！

ツエを振ってパワーを集めると出せる、強力な「ためたたき」。ためるのに少し時間がかかるので、ゴーストがわんさと迫ると焦って使うのをためらいがちだが、そんな場面でこそ、この「ためたたき」の出番！ 特にゴーストが多い場面では、必須とも言える技なのだ。

小刻みでOK！

ツエを振る際には腕全体を使って大きく振り回しがちだが、手首のスナップで縦に小刻みに振るだけでも十分、かつ早くためることが可能。疲れを抑えるためにも小刻み推奨！

ステージ開幕前にためておくのもアリ！

ためが可能なステージの場合、ゲーム開始前のカウントダウンからためを始めることができ、開幕直後にいきなりためたたきを出せる。後半の難しいステージでは、このため時間の節約が成否を分けることさえあるぞ！

このカウントダウンの時間も有効活用。2段階ためたたきで開幕から一網打尽!?

ステージ選択は計画的に！

ステージごとにランダムで二つのミニゲームが並び、いずれかを選んでクリアしていくのがゴースト退治の流れだが、1度選んだミニゲームは、後に再登場することがなくなるという仕掛けがある。前半と後半では、同じミニゲームでも難易度が桁違いになるものもあるので、そんな厄介なゲームは前半に出てきたら速攻で潰しておこう。苦手だからと最初から敬遠すると、後で困ることに……。

ステージ1	ステージ2	ステージ3	ステージ4	ステージ5	ステージ6
カンタン		テゴワイ		ムズイ	ボス

次ページからの紹介で「DANGER」マークが付いているゲームは、後半では鬼の難易度に!?

最初のチョイスがクリアのカギに……？

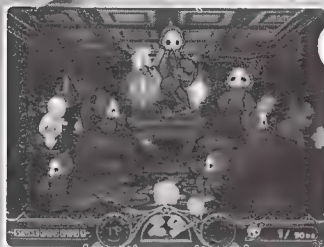
最初のステージ1と2では、ほとんどのミニゲームが非常にやさしい難易度になっており、苦手なゲームはここで消化しておきたい。準備運動程度に……などとラクなゲームを選んでは、後で絶対後悔するぞ！

逆に得意なゲームは前半に選ばず、後半でふたたび出現してくれるように期待しよう。

ゴースト退治はラクにはいかない!?
ミニゲーム大全集 一人用

見た目はカワイイけど実は強敵、そんなゴーストたちが相手の多種多様なミニゲーム。それぞれのコツを解説していくので、まずは苦手なゲームからポイントを覚え得意ゲームにしてしまおう！

ひたすらたたく系

難しい点は一切なく、とにかく迫るゴーストをポカスカたたけばいいゲームがこちら。
ただし、闇雲に振り回せばそれだけでOK！というワケでもなかったり……。

ゴースト・パーティー

画面上のゴーストをたたいていくだけだが、怒って顔が赤くなっているゴーストは最優先で倒そう。放置して攻撃を受けると、タイムが減らされてしまうぞ。また、大きなゴーストは一撃で倒せない点にも注意！

恐怖！出るのはどこだ！

いわゆる"モグラたたき"、前半なら難度もかなり低いが、後半になるとノルマが一気に増えて苦戦することに。ためたたきも使えるが、良いゴーストもひんぱんに出てくるので巻き込む危険が大。地道に超反応でたたくしかない!?

音速の走り屋

すごい速さで飛び回るゴーストを、ひたすらたたき落すゲーム。狙ってたたくのが難しいようなら、攻撃範囲が広いためたたきを使っていけば狙いがズレても撃墜可能だ。

ゴースト集合！

ハートや星型など、中心が分かりづらい形になることも。集合前に光る地点を狙おう！

ため重要!!

集まったり分かれたりするゴーストをたたく、単純明快なゲーム。ただしゴーストの数が非常に多いので、普通に1匹ずつたたいているだけではとてもノルマには追いつかない。

そこで出番となるのがためたたき。集まった瞬間にその中心の地点に撃てば一気に倒せるので、ゴーストが分かれている間にためてはたたくの繰り返しだけで、楽にクリアできるぞ。

良いゴーストもいるため、ためたたきの使用は危険。

禁じられた古時計

三つの古時計の扉が開くごとに現れるゴーストを、扉が閉じるまでにたたいていく。前半の難易度ならさほど難しくはないが、後半だと扉の開閉がかなり早く、良いゴーストもかなり混じってくる。

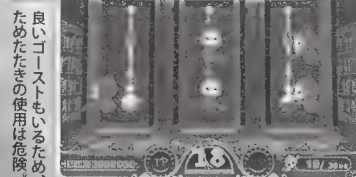
早さに追いつけなくなってきたら、左か右の古時計二つにのみ狙いを絞り、残り一つの古時計は無視して負担を減らそう。それまでにいかにノルマを稼ぐかが勝負！

DANGER!!

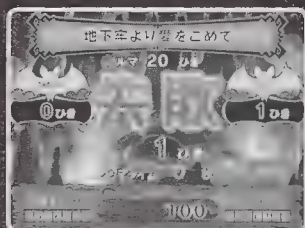
怪奇！迫りくる壁

押しつぶされるとタイムが大幅減少。特に後半では致命的、とにかく全力でたたきまくれ！

迫ってくる壁型ゴーストを、ひたすらたたいて倒すだけなのだが、その耐久度がかなり高く、連打するのも楽じゃない。適度にため攻撃も混ぜつつ、ペース配分に気をつけよう。

また、ゴーストを倒せたかどうかが分かりづらいので、常に画面右下のノルマ欄を見ておきたい。倒してから次のゴーストが出てくるまでの短い時間は、ための準備に回そう。

良いゴーストをいじめるとタイムが!?

ミニゲームの絶妙な位置で出てきて、思わずたたいてしまうことが多い良いゴースト、「ブーリー」。彼らをたたいてしまうと、ミニゲームの制限時間がマイナス1秒されるというペナルティがある。

前半では気にならないだろうが、後半ではこのたった1秒が、ノルマ1匹分の成否を分けることにも──。

良いゴーストはいじめちゃダメ！このように失敗画面になって、初めて気付くその過ち……。

セバスチャンのお部屋

私、執事の「セバスチャン」と申します。今回はこの欄外にて、皆さまにお力添えを……。 あ、いや良いゴースト邪魔だからってリザルト画面でたたかないでください～(汗)。
さておき、強力なためたたきですが、2段階まで溜めると時間がかかりますよね？ そこで硬い敵には、1段階ためたたき連打が出番！ 壁型ゴーストなどに有効ですよ～。

ちょっとテクニック系

単にたたくだけではクリアできない、テクニカルなゲームがこちら。中にはたたくのではなく、「引っぱる」ものもあるので注意！

DANGER!! さまよえる騎士たち

怒る表情を見てツボを投げてくる順番を覚えよう。金色の騎士ゴーストは、何度かツボを打ち返さないと倒せないぞ。

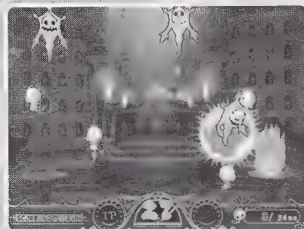
騎士型ゴーストには、直接たたいてもダメージ一切なし。怒ってから投げてくるツボを打ち返すことで倒せるのだが、もちろん打ち返しそこなうとタイムが減らされてしまう。

特に後半だとノルマがきつく、すばやく打ち返していかないととても間に合わないぞ。

ごちそう大好き

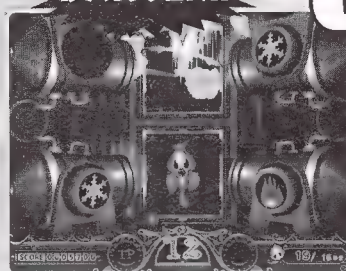
降ってくる食べ物を打ち、ゴーストに食べさせるゲーム。食べ物の数が多く、しかも混ざっている鉄球を打つと一定時間ゴーストが口を閉じてしまう。よく見てたたきまくれ！

凍てつく魂と炎の燭台

左右いずれかの燭台に火が灯るので、そこまで氷のゴーストにツエを当て、離さず引っぱっていく。途中で良いゴーストに接触すると台無しなので、急がず慎重に引っぱろう。

アタマを使う系

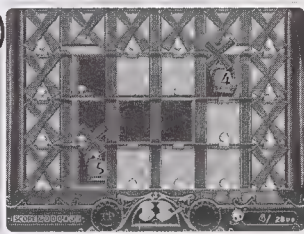
たたくよりは目で見て頭を使う、そんな脳活性とかしそうな難しい系のミニゲームもこんなにあります。難易度はかなり高めなので、できれば前半戦で消化したいところ。

本物をさがせ！

カーテンが開くごとに、位置どころかポーズも変えるゴーストを見つけてたたくゲーム。完全に後ろを向いている時などは、ナスやヌイグルミと見分けが付きづらいので注意！

DANGER!! 明日をめざして撃て！

上下の枠内に出てくる炎あるいは氷のゴーストに、大砲で相反した弾をたたき込むゲーム。かなり混乱しやすく、「こっちだ！」と思った時には枠内のゴーストが入れ替わっていることも茶飯事。スピードが上がったら、無理せず上下いずれかの枠内に集中しよう。

ドッペンゲンガー

神経衰弱のゲームだが、実はお手つきをしてもペナルティはない。なので最初に覚えきれなくても、どんどんパネルをめくればOKだ。もちろん覚えるに越したことはないが……。

DANGER!! 数字の魔力

数字の順番にたたけばいいだけなのだが、ゴーストが動いたり、後ろを向いたりするのが厄介。まず開始時に一歩後ろに引いて全体を見て、大まかな順番を把握するように！

ポカ☆スカ ゴースト！ 大図鑑～その１～

プーリー

元館の召使。無邪気で明るく良いゴースト。

Don't Hit！

ピーカ・ブー

元館の召使。無個性で操られているのが特徴。

ファイ・ブー

元館のボイラー室係。炎をともし続けることが使命だと信じる頑固親父。

サ・ブー

館に閉じ込められたアイスホッケー部員。チームワークは抜群。

ブー・ナイト

もともと館にとり憑いていた騎士ゴースト。任務遂行のために動く。

プッチ・ブー

素性不明。何を考えているのかも不明。集団で群れて行動するのが特徴。

さてさて、一人用の通常ミニゲームはこれで以上ですが、大まかに解説しますと……左ページのミニゲームは簡単！　右ページのは前半に消化すべき！　以上!!　って、ぁぁぁためたたきはやめて～（泣）。とにかく難しいのは頭を使う系のゲームですので、最低でもこれらの名前だけは前半で出てきたら即座に選べるよう、覚えるべきですよ。

二人でたたけばコワくない!?

ミニゲーム大全集 二人用

二人で挑めば労力半減(本当?)、クリアも遠い道じゃない!
ここでは二人用で出現するミニゲームを一挙に紹介しよう。

同時	二人で同時に挑むタイプのミニゲーム。ただし大半は画面の左右それぞれに、1P側、2P側のみがたたけるゾーンが決められているため、手助けは不可能!
交代	二つの役割が用意されていて、一定時間ごとにその役割を交代するタイプのゲーム。たいていは片方の役が非常に疲れるので、違う役の間に休もう。
チェンジ	一人用のミニゲームを、1P側、2P側が交互に交代してプレイ。ノルマは合計で算出されるので、苦手なゲームも相方に任せれば楽々クリア……?

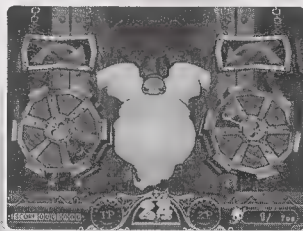
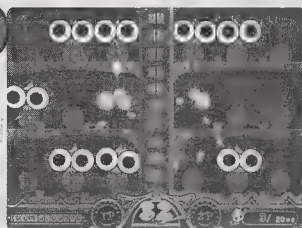
一人用と同じゲームも二人用で登場!

以下のように、一人用のゲームも二人用にアレンジされて登場。いずれもノルマがきつめになっており、手強いぞ!

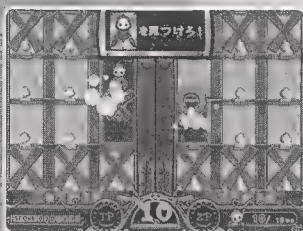
タイプ	ミニゲームのタイトル	一人用でのタイトル
チェンジ	めくるめくゴースト・パーティー	ゴースト・パーティー
チェンジ	さらなる恐怖!出るのはどこだ!	恐怖!出るのはどこだ!
チェンジ	ハイスピード・シンドローム	音速の走り屋
同時	続続・ゴースト大集合!	ゴースト集合!
同時	死ぬほどごちそう大好き	ごちそう大好き
チェンジ	騎士たちの修行場	さまよえる騎士たち
同時	大砲大作戦	明日をめざして撃て!
同時	悪い子はだあれ?	本物をさがせ!
同時	帰ってきた数字の魔力	数字の魔力

不思議な樽 ふたたび

上へとスクロールしていく中で、樽から顔を出した時を狙ってゴーストをたたく。それ以外のタイミングでは倒せない上、ノルマが前半で選んだ場合でも結構多いので注意!

巨漢の間隙に迫る壁

ハンドルにツエを当て、ひたすら回し合いゴーストを押しつぶすゲーム。焦るとハンドルからツエが外れてしまうので気をつけよう。中には壁を押し返してくるゴーストも!?

一触即発!炎と氷の間で

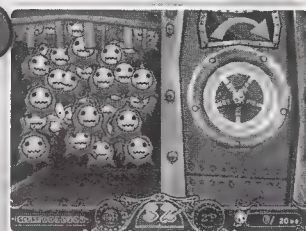
ゴーストを引っぱり、檻に入れるゲーム。1P側、2P側の両方が成功しないと、次のゴーストが現れない。壁や良いゴーストに接触するとやり直しなので、ゆっくり冷静に!

君は覚えているか?

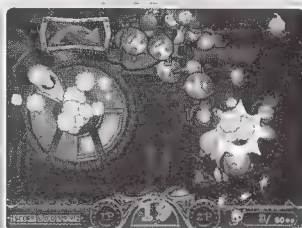
ゴーストの並び順を覚え、指定されたゴーストがいる扉をたたく。詳細に覚えるのではなく、ゴーストの並び順は色などでイメージのみ、大まかに覚えるようにすると良いぞ。

時には風船のように…

空気ポンプを上下して空気を送り込むのだが、左右交互でないと空気は送り込めない。ここは恥ずかしがらず、二人で声をかけあうなどして上下するタイミングを合わせよう。

地下牢より愛をこめて

片方のプレイヤーがハンドルを回して檻を上げ、もう片方がその間にゴーストをたたく交代型ゲーム。ためたたきで一掃できる上、早く敵を全滅させれば回す人も楽になるぞ。

怪しい仕掛けを回せ

仕掛けを回すと飛び出すゴーストを、ひたすらたたく交代型ゲーム。早く回すほどゴーストは多く出るので、タイミングを合わせてゴーストを大量に出し、ためたたきで一掃!

ポカ☆スカ ゴースト! 大図鑑～その2～

チョロ・ブー

元館の使用人の子供。ずる賢い悪ガキでいたずら好き。無邪気に見えるが強暴。

スピー・ブー

元館付きの運転手。キザでうぬぼれ屋のスピード狂。部屋中を猛スピードで移動し翻弄する。

ストロン・ブー

元館の門番。切れ者で冷血、鍛え上げられた肉体は強靭。一度の攻撃で倒すことは不可能。

デ・ブー

元館の料理人。愚鈍で食べ物のことしか興味がない。その体格ゆえ早く動くことは困難。

ブーダル

元館の酒蔵番。女の子が大好きで陽気なゴースト。樽の中に隠れた時は打撃が無効。

ウォール・ブー

館の一部が感情を持って擬人化し、壁と一体化した巨大ゴースト。動きは激しい。

「ポカ☆スカ ゴースト!」が気になった人は公式ホームページをチェック! http://pokasuka.sega.jp

future!
Amusement
小学生以下入場無料
60歳以上も無料
遊びの未来へようこそ!
第45回
アミューズメントマシンショー
この日、超ビッグなゲームセンターが幕張に出現!
2007年9月15日(土)
10:00〜17:00 最終入場 16:00
会場 幕張メッセ
JR海浜幕張駅より徒歩7分
問い合せ先 ハローダイヤル 03-5777-8600
絶賛発売中 前売券 700円 (当日券1,000円)
小学生以下・60歳以上は無料
発売窓口 チケットぴあ・CNプレイガイド・ローソンチケット・その他首都圏内のローソン・ファミリーマート・ampm・ダイエーOMCプラザの各店舗窓口
(一部取り扱っていない店舗があります)
ホームページもチェック!
PCサイト http://www.am-show.jp
携帯サイト http://www.am-show.jp/i
チャリティーオークション、今年も開催!!
AMS
【主 催】/(社)日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)・全日本遊園施設協会(JAPEA) 【後 援】/経済産業省・国土交通省・日本経済新聞社

キン肉マン マッスルグランプリ2

KINNIKUMAN MUSCLE GRAND PRIX

お役立ちデータ満載でお届け！

打撃 打　組み 組　必殺技 必　ガード G

打撃かわし	➡＋Ⓖ
組み抜き	⬅＋Ⓖ
真・火事場のクソ力発動	打組必同時押し

今月は、いよいよ登場となった完璧超人の首領、ビッグ・ザ・武道と、全キャラクターの各種データを公開！　データをしっかりと把握して勝負に役立てることは、超人としての必須事項といえる。奇跡の逆転ファイターを目指して精進せよ！

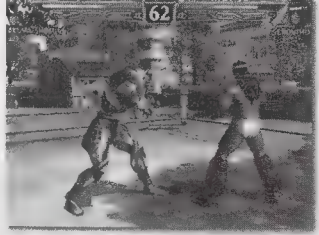
キン肉マン マッスルグランプリ2
■メーカー　：バンプレスト
■ジャンル　：対戦格闘アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2007年6月21日(稼働中)
■使用基板：SYSTEM 256(246＋モード)／SYSTEM 246

Text：黒鉄タカスエ

マニアックな数値が満載！ 基本データ集

全キャラクターの基本的な能力データを大公開！　自分のキャラの性能を確認して、有効なバトルスタイルを見つけ出そう。

全キャラクターの、体力、攻撃力、移動性能、各種ニュートラル投げの性能をまとめて掲載。キャラ選びや、対戦時の参考にしてほしい。

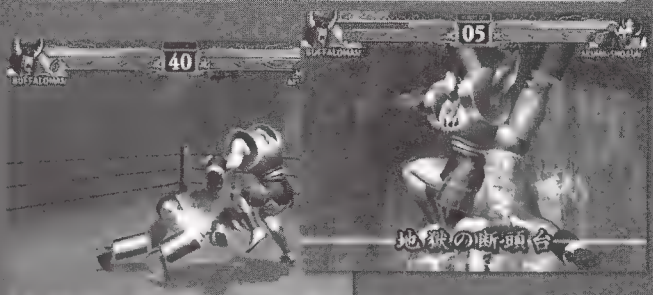
特に、ニュートラル投げのリーチはキャラによって結構差がある。対戦時の攻撃の組み立てに大きな影響を与えるものなので、自分の使用キャラだけでなく、対戦相手のものもチェックしておこう。相手の投げ間合いを把握しておくことで、立ち回りで有利に立てることは間違い無いぞ。

打撃と投げの割り振りが重要なポイントとなる本作。それだけに、投げ間合いの把握は対戦での有利不利に直結するぞ。

■全キャラクター基本データ

	体力(S～E)	攻撃力(S～E)	移動(A～C)	通常ニュートラル投げ(リーチA～C／早さA～C)	中よろけ中ニュートラル投げ(リーチA～C／早さA～C)	大よろけ中ニュートラル投げ(リーチA～C／早さA～C)
キン肉マン	C	B	B	B／B	A、B	A／B
テリーマン	C	C	B	B／B	C／A	C／A
ロビンマスク	C	B	B	B／B	A／C	A／C
ラーメンマン	C	C	A	C／B	B／B	B／B
ウォーズマン	C	B	B	B／B	B／B	B／B
ブロッケンJr.	C	D	A	C／B	B／B	C／B
ウルフマン	C	B	C	B／B	B／B	A／B
ペンタゴン	D	E	A	C／B	C／B	C／A
バッファローマン	A	A	C	C／B	B　B	B／B
アシュラマン	B	B	B	A／B	A／B	A／B
サンシャイン	A	A	C	C／B	B／B	B／B
ザ・ニンジャ	D	E	A	C／B	C／A	C／A
キン肉万太郎	C	C	B	A／B	A／B	A／B
ケビンマスク	C	D	A	B／B	B／B	C／A
ペンキマン	D	E	B	C／B	C／B	C／B
悪魔将軍	S	A	B	C／B	B／B	A／B
ステカセキング	D	D	B	B／B	B／B	A／B
ブラックホール	D	D	A	B／B	B／B	B／B
スプリングマン	C	C	A	C／B	C／B	B／B
ザ・魔雲天	A	A	C	C／B	C／B	B／B
ミスターカーメン	C	D	B	C／B	C／B	B／B
アトランティス	C	C	B	C／B	B／B	B／B
スニゲーター	S	C	B	C／B	B／B	B／B
プラネットマン	C	D	A	C／B	C／A	B／B
ジャンクマン	C	C	B	B／C	B／C	B／C
ジェロニモ	C	C	B	C／B	C／B	B／B
テリー・ザ・キッド	C	C	B	C／B	B／B	B／B
ジェイド	C	C	A	C／B	B／B	B／B
チェックメイト	B	B	B	B／B	B／B	A／C
スカーフェイス	A	B	B	A／B	A／B	A／B
イリューヒン	C	C	A	B／B	B／B	C／A
バリアフリーマン	D	C	B	A／B	C／A	C／A
キン肉マンソルジャー	A	B	B	B／B	B／B	A／B
キン肉マンマリポーサ	C	C	A	C／B	C／B	C／A
キン肉マンゼブラ	C	B	B	A／C	B／B	C／A
キン肉マンビッグボディ	E	S	C	C／B	C／B	B／B
キン肉マンスーパーフェニックス	S	B	A	C／B	B／B	C／B
ネプチューンマン	B	B	A	B／B	A／B	A／B
ビッグ・ザ・武道	A	A	C	C／B	B／B	B／B

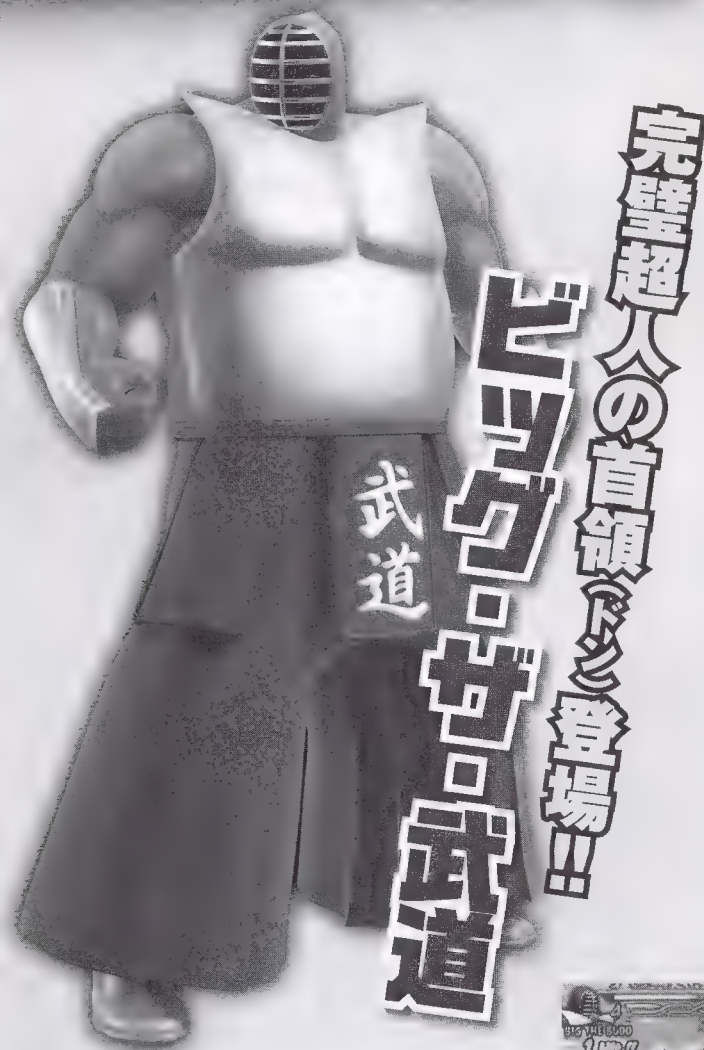
あの激闘を再現したい!! 原作名勝負選

今回も、原作での名勝負(迷勝負?)を再現して紹介。今月は、「黄金のマスク編」よりバッファローマン対悪魔将軍、「王位争奪編」よりキン肉マンスーパーフェニックス対キン肉マンビッグボディ、そしてキン肉マンII世の超人ワールドグランプリよりキン肉万太郎対ケビンマスクの勝負を紹介。原作を思い出しながら、名勝負の再現プレイを楽しもう。

バッファローマン vs. 悪魔将軍

キン肉マンが、テリーマンとの特訓で新必殺技・キン肉ドライバーをマスターする時間を稼ぐために、バッファローマンが悪魔将軍と対戦。最終的に悪魔将軍の挑発に乗って攻撃。スペシャルハリケーンミキサーを繰り出すも効かず、最後には地獄の断頭台で倒されてしまうのだ。

完璧超人の首領(ドン)登場!! ビッグ・ザ・武道

ネプチューンマンが居るなら当然コイツも！　ということで、もう一人の隠しキャラクター「ビッグ・ザ・武道」を公開！　その正体が完璧超人の首領、ネプチューンキングであることが判明したときのネプチューンマンのあわてっぷりは、原作における名シーンの一つといえるだろう。

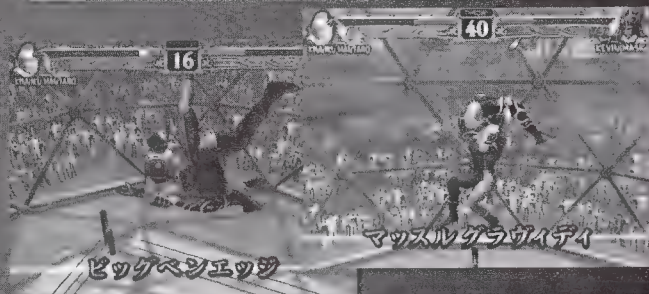
もちろん本作でも、地球のパワーを使ったパワフルな必殺技の数々は健在。圧倒的な力で、正議超人どもを根絶やしにしてやるのだっ！

ビッグ・ザ・武道　COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	浮かせ
打撃技			
	武道連撃・裏	打・打・打	
	武道連撃・突	打・打・↓↘→＋打	
	武道連撃・砕	打・打・↓↙←＋打	
	完璧連撃・転	→＋打・打	
	完璧連撃・突	→＋打・←＋打・打	
	完璧連撃・壊	→＋打・←＋打・打・↓↘→＋打	
	完璧連撃・砕	→＋打・←＋打・打・↓↙←＋打	
	完璧怒涛連撃	→＋打・←＋打・打・打	
	武道疾風連撃・突	←＋打・打・打	
	武道疾風連撃・壊	←＋打・打・→→＋打	
	仁王砕き	↓↙←＋打	
	フライングソーセージ	↑＋打	
	ネプチューンスライディング	↓＋打	
	竹刀打ち上げ	→→＋打	浮かせ
	バックエルボー	←←＋打	
	ショルダータックル	←→＋打	
	仁王突き	↓↘→＋打	
	十六文キック	←↙↓↘→＋打	
	地獄突き	→↓↘＋打	
	武道爆裂キック	←↓↙＋打	
	ベイダーアタック	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	片手ヘッドバット	組	
	ボディースタンプ	→＋組	
	スレッジハンマー	→→＋組	
	パワーボム	↓↘→＋組	
	武道地獄突き	→↓↘＋組	
	のど輪一本背負い	(中よろけ相手に)＋組	
	ボディープレス	(大よろけ相手に)＋組	
	アトミックドロップ	(相手の背後で)＋組	
	ショルダータックル	(相手の背後で)→＋組	
	パイルドライバー	(上空相手に)←→＋組	
	武道の一括	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	居合い斬り	必	
1	喧嘩ボンバー	←＋必	
1	片手面	↓＋必	
2	マグネットパワーマイナス	→→＋必	
2	マグネットパワープラス	←←＋必	
1	制裁突き	←→＋必	
2	サンダーサーベル	↓↘→＋必	浮かせ
2	死の十字架	↓↙←＋必	
3	磁気嵐ドライバー	←↙↓↘→＋必	
3	磁気嵐スープレックス	→↘↓↙←＋必	
2	乱れ制裁突き	→↓↘＋必	
超必殺技			
9	メガトンキング落とし	→↓↘＋組＋必	
9	クロスボンバー	(ロープ背負い相手に)←↙↓↘→＋組＋必	

死の十字架

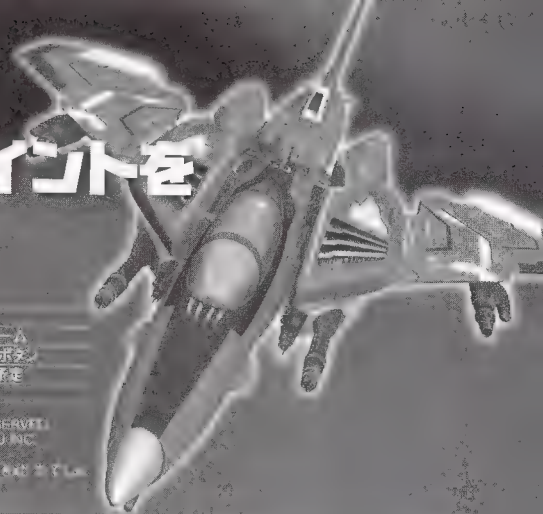
メガトンキング落とし
キン肉マン スーパーフェニックス VS. キン肉マン ビッグボディ

名勝負といっていいのかどうか微妙な試合だが、一方的に倒されてしまうビッグボディがあまりに可哀想なので紹介。一応、裏マッスルリベンジャーがフィニッシュホールドだ。本作ではビッグボディはいろいろ必殺技を持っているので、原作でのウップンを晴らしてやるのもいいだろう。

キン肉万太郎 VS. ケビンマスク

超人WGPでの万太郎とケビンマスクの対戦は、原作コミックとアニメで結末が違う。原作ではビッグベンエッジでケビンマスクが勝利するが、アニメでは原作での対戦時には未習得だったマッスルグラヴィティで万太郎が勝利。両方とも再現するのが真のキン肉マンマニアだ！

2周目ステージのポイントを一挙紹介！

敵弾のスピードが劇的に速くなり、1周目には存在しなかった敵キャラも追加されている地獄の2周目ステージをダイジェストで解説。そして真の最終ステージ、LEVEL6の存在がついに明らかに！

■雷電IV
■メーカー：moss
■ジャンル：シューティングゲーム
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発売日：2007年6月稼働予定
■使用基板：Type-X

LEVEL 1&2

1面最大の難関は写真の中型機のばら撒き弾攻撃。1発目の弾幕を避けたら、そのままレバーを左右いずれかに入れっ放しにすると2発目の弾幕を簡単にかわすことができるので覚えておくといい。

最大のポイントは、2面ボスの第2段階のところで1周目には存在しなかった敵が追加されていること。第2段階の敵を1機破壊するとに1機ずつ、合計2機出現する。性能は2機とも同じで、耐久力が1600発で得点が5万点、タイムオーバーは35秒だ。

最初のばら撒き弾を避けたら、そのままレバーを左右に入れっ放しにしておけば楽にかわせる。

第2段階の機体を1機倒すごとに新パーツが出現。最初は通常弾と破壊可能弾を同時にばら撒いてくる。

1面ボスはレーザーを使用し、第1段階は中央最下段で撃つといい。ザコ戦車の弾は上下に動いてかわそう。

その次は狙い弾とばら撒き弾との複合攻撃。新旧のパーツが混在した状態が続くと非常に避けにくい。

LEVEL 3

四本足の中型戦車は重ね撃ちで速攻破壊……したいところだが、至近距離で空中ザコに弾を撃たれると避けようが無くなるので重ね撃ちはやめた方が無難。写真の位置では1周目には出てこなかった中型機が追加されているので、アイテムを回収の際はこの敵を破壊してから取りに行くと安全だ。

後半の列車砲地帯では、列車砲を全滅させるとボンバーではなく1UPアイテムが出現するので、ボンバーを1～2個使ってでも必ず回収しよう。

入り江のところに中型機が追加で出現。これを忘れてアイテムキャリアやソルに接近すると危険だ。

ボスの第3段階は中央のラインに居ても集中砲火されるので、毎回弾幕のスペースへ微調整することが必要。

列車砲を全滅させると1UPアイテムが出現！　直後に右から出てくる中型機を倒してから回収しよう。

第4段階は写真のようなばら撒き攻撃に変更されている。水面に破壊可能弾の影が映ったときが弾を撃つ合図だ。

LEVEL 4

赤く光る石像を全滅させても1UPは出てこないが、代わりにボンバーアイテムが出現するのでこちらもぜひ回収しておきたい。終盤の耐久力の高い大型戦車がとにかく手強いが、弾避けに自信あれば石像地帯のところでレーザーに換装してから戦うのも手だ。

この空中ザコが意外に手強い。弾の速度も弾数も増えているのでほんの少し引き付けてから避けるといい。

空中ザコの弾を避けるため、大型機を破壊する前に重ね撃ちを止めて後方に下がると安全。

ボスの第2段階では、さらにシビアなばら撒き弾攻撃が待っている。

懐かしのキャラミクラス登場！

『雷電』シリーズではおなじみのボーナスキャラ（『雷電ファイターズ』では機体としても出現）、ミクラスは『雷電IV』においても存在していたことが判明！

出現条件は2周目の各ステージにおいてソルを破壊することで、取ると10万点が加算される。ただし、ミクラスの出現位置はソルとは全く異なる場所になっているので注意しよう（写真参照）。なお、ソルの出現位置は1周目とまったく同じだ。

LEVEL1　LEVEL2　LEVEL5　LEVEL4　LEVEL3

LEVEL 5

道中の対処法は1周目とさほど大きな違いは無く、中型機の弾を安全地帯で避けるパターンなどは引き続き使用可能。唯一、円盤地帯だけがかなり難しくなっているので、ここはボンバーを1個使用して最初の円盤を確実につぶすようにするのがおすすすめだ。

問題は対ボス戦で、弾の撃ち方が1周目とかなり異なっているのでそれぞれ避けパターンを変えなくてはいけない。特に第2段階の最初の攻撃は全然違うので、出だしでつまずくと以後非常に難しくなってしまうのだ。

序盤は砲台の撃つばら撒き弾を見切れるかが勝負。プラズマレーザー使用時は弾が見にくくなるのがつらいところだ。

円盤と可動砲台から飛んでくる弾の軌道が非常に読みにくい。出現直後にボンバーを使って砲台を全滅させたい。

[illegible]

第2段階最初の攻撃は1周目とは逆に左に動いてかわす。弾の軌道が変わったら、今度は右に切り返して避けていこう。

LEVEL 6

[illegible]

序盤は隕石とこれまでに出現したさまざまな空中ザコが登場する複合攻撃が続く。ある程度の装備を維持し、なおかつここまで来られるだけの腕さえあれば特に問題になる場面は無いだろう。

地形が見えてくると、左右に並んだ砲台がいきなり弾をばら撒いてくるが、ここは写真の位置に移動して撃ち込むと安全だ。これ以降は列車砲がレールに沿って動きながら次々と狙い弾を撃ってくる。特に写真の6機が同時に出てくるポイントは必ず覚えておいて、出現直後に急いで片付けよう。

終盤はアイテムBOXが連続で出現するので、5面のボスでミスをしてしまってもある程度装備を回復させることが可能。列車砲の弾をかわしながら、ボス本体の攻撃が開始されるまでにできるだけ多くのアイテムを回収しておきたい。

この砲台の弾は中央最下段のラインに居れば当たらない。覚えておくと便利だ。

左下と右下から列車砲が出現。[illegible]でも弾を撃ってくるのが実にいやらしい。

LEVEL 6 BOSS 第1段階

中央に縦に並んだ5枚のシールドを破壊すれば第2段階へと進めるが、耐久力が5枚で合計5000発もあり、なおかつ一番下のものから順番に1枚ずつ当たり判定が発生するようになっているため、重ね撃ちで複数のシールドを同時に撃つことができないのがつらい。また、列車砲も断続的に出現するので、本体からの攻撃と同時に列車砲が撃つ弾の軌道も同時に見切ることが必要だ。

砲塔(×6):1,000
シールド(×5):5,000

手前にある四つの砲塔は、中央のラインが死角になる。

次の攻撃は左右いずれかに少しずつ動いていけばかわせる。

LEVEL 6 BOSS 第2段階

合計10個のクリスタルをすべて破壊することがクリア条件。クリスタルは画面上部から一斉に弾をばら撒くパターンと、左右に5体ずつ縦に並んで弾を撃つ攻撃を繰り返す。前者は逃げ場が狭く、後者は自機の真横から弾を撃ってくるのが何とも厄介だ。クリスタル自体には触れてもミスにはならないので、本体から離れたらすぐに重なり、弾を撃ってくる前に破壊してしまうといいだろう。

クリスタル(×10):10,000

本体とクリスタルの複合攻撃。立ち上がり[illegible]が待ち受ける。

最下段に居ても真横から撃ってくるのがつらいところ。重ね撃ちで破壊しよう。

LEVEL 6 BOSS 第3段階

3種類の攻撃パターンを繰り返してくるが、最もつらいのが最初のばら撒き攻撃。敵弾が次々と自機をかすめていく中を切り抜けるのは至難の業だ。2番目の攻撃は途中で弾が自機の居る方向に迫ってくるが特に難しいことはない。3番目の攻撃は、2番目の攻撃が撃ち終わった瞬間に画面右寄りに居た場合は画面の左側へ、左寄りのときは右へと急いで動いてから避けよう。さもないと合計4回のばら撒き弾をすべてかわすことは不可能だ。

本体:100,000

恐らく全ステージ中の[illegible]。ミリ単位でこの軌道を見切れるか[illegible]

次の攻撃は途中から自機に向かってワインダーしてくる。

間髪を入れずにこの攻撃がくる。一瞬でも遅れたらそれまでだ。

鉄拳™ TEKKEN 5 DARK RESURRECTION

闘劇'07FINALを振り返る!

予想通り、日本勢と海外勢が火花を散らし合った「闘劇'07」。数々の好勝負を、一つずつ振り返っていこう。

鉄拳5 DARK RESURRECTION	
メーカー	バンダイナムコゲームス
ジャンル	対戦格闘ゲーム
操作方法	8方向レバー+4ボタン
発売日	2005年12月13日(稼働中)
使用基板	SYSTEM256

Text:タケヤマ

予備予選は大波乱の展開

闘劇本戦の当日にある予備予選では、16のチームのうち、二つの出場枠をかけた闘いが繰り広げられた。有力視されていた【いぶし銀】の「なおきんぐ」(ロウ)、「垂れ」(ワン)、「miya」(ペク)たちは、2回戦で当たった【しらんよ!】の「ねずきよ」(ジャック5)の前に、まさかの3タテ負けを喫してしまう。

【しらんよ!】の「ねずきよ」は、出場枠がかかった3回戦でも、【七英雄のぶ~は山田】の実力者、「やまだ」(キング)と「くじんしー」(ジュリア)を二人抜きする大活躍。勢いに乗って、【しらんよ!】の「ねずきよ」、「けみ」(アスカ)、「りょー」(フェン)が予備予選突破を果たした。

もう一つのブロックで注目されていたのは、【神奈川王】の「こうすけ」(ヘイハチ)、「とび」(スティーブ)、「浅野」(シャオユウ)。驚異的なマンパワーで、数々の実績を残している「浅野」に注目が集まったが、この日は不発。【茨城under-21】の「某リオ」(リリ)、「ふクス」(フェン)、「カワダ」(スティーブ)の前に敗れ、【茨城under-21】がもう一つの予備予選枠を取った。

恐れを知らない攻めが爆発した「ねずきよ」。大会のジャックはこれが怖い。

影の実力者「浅野」。本戦に出ていれば、何かが起きていたかもしれない。

1~2回戦の注目試合

2回戦では、韓国代表の【地球代表】と、昨年の覇者【No Respect】による注目の対決があった。先鋒戦は、韓国に多いスティーブということで対策が立っていたのか、【地球代表】の「G unit」(ジャック5)が「ジロー」に勝利。

ここで【No Respect】は、ジャック5との対戦経験が豊富な「ユウ」(フェン)を投入し、目論み通り「G unit」を倒す。しかし、誤算だったのが「冷麺星人」(ロジャーJr.)の強さ。「冷麺星人」は堅実な立ち回りで「ユウ」を倒すと、エアーズロック(⇨○●●○○)などの対策ができていなかった「ショウ」(デビルジン)戦でも勝利。【No Respect】は、ベスト16での敗退となった。

今年は、やり込み不足が懸念されていたジロー。去年のようにはいかなかった。

キャラ対策は万全……と思われていた「ユウ」だが、まさかの落とし穴が。

3回戦の注目試合

3回戦で注目を集めたのは、韓国・関東・名古屋のプレイヤーが手を組んだチーム【ソ・ヨン様】と、今大会最大のダークホース的存在、【U-EN TEC's】の一戦。

まずは、【ソ・ヨン様】先鋒の韓国プレイヤー「ソヨンドリ」(デビルジン)が、「ちにゃ」のガンリュウに苦戦しながらも勝利。ここで【U-EN TEC's】の2番手として出てきたのは、レイ神「鉄男」。「自分の持てるすべてをぶつけた」という「鉄男」は、「ソヨンドリ」から大きな1勝をもぎ取る。

ここで、大将として構えていた「タケヤマ」は、初見の相手に対して絶大な強さを発揮する「鉄男」に「RAUM」を当てるのは危険と判断し、2番手として出陣。磐石の鉄拳で、「鉄男」を3-0で下す。「タケヤマ」は続く「鈴木魔人」(アスカ)戦では、投げ・水面澄まし(●○○●)、水鏡(相手の攻撃に合わせて⇦●or⇦●)といった技が次々と決まる「魔人ワールド」に引きずり込まれるが、返し技返しからの逆転勝利をつかみ、準決勝への勝ち上がりを決めた。

海外プレイヤーからも人気が高い「鉄男」のレイ。対策が立っていないと倒すのは困難。

何をやってくるか全く予想できない「鈴木魔人」。だれもが当たりたくない相手だ。

「鉄拳5 DARK RESURRECTION Online」試遊台、闘劇会場に出展!

闘劇会場には、8月1日に発売されたPS3用ソフト 鉄拳5 DRO の試遊台が設置されていた。普段ハッドでフレイしているアメリカ勢をはじめ、海外勢が熱心にフレイしていたぞ。オンライン対戦で育ったプレイヤーが闘劇に出場する、という時代もいつか来る……?

オンライン対戦で気になるラグの問題(入力~反映の時間差)に関しては、回線などの環境にもよるが、慣れればほとんど気にならないという印象。

ほかにサバイバルモード、そしてプラクティスモードが付いているため、入力やコンボの練習用といった意味でも十二分に活用できるだろう。自宅で練習して、ゲーセンデビューを目指そう!

はダウンロードのみでの販

準決勝第1試合

【TEAM KOREA】 VS 【チャンジャ2人前】

準決勝第1試合は、韓国ドリームチームvs関西ドリームチーム！ 国の威信と個人のプライドがかかった大一番を制したのは……？

日韓最強決定戦!

注目の先鋒戦は、【TEAM KOREA】の「qudans」（デビルジン）対【チャンジャ2人前】の「二代目メンストリュウ」（ヘイハチ）による三島対決。試合は、大技の振り合いではなく、小技を中心とした攻めのうまさが光る闘いに。2－2で迎えたファイナルラウンドは体力の削り合いとなり、最後は「二代目メンストリュウ」の瓦割り（↓RP）が「qudans」のしゃがみに対してヒットして決着した。

【TEAM KOREA】の2番手は、「闘劇'05」覇者の「NIN」（スティーブ）。大舞台での経験が豊富な「NIN」は、ミスをしながらも勝負どころをきっちりと押さえ、「二代目メンストリュウ」、「たいぞー」（フェン）を二人抜きする。

追い詰められた関西勢だったが、大将の「マタドール」が大仕事をやってのける。「NIN」戦では、相手の暴れを読み切った冷静な動きで勝利すると、続く「200won」（アンナ）との大将戦は、相手に何もさせずに3タテで勝利。韓国勢が招待された「第5回軍総杯」において、決勝の大将対決で敗れた「200won」に対して雪辱を晴らし、念願の決勝戦に駒を進めた。

苦手なデビルジンを倒した二代目。大きな一勝だ。

準決勝第2試合

【地球代表】 VS 【ソ・ヨン様】

準決勝第2試合は、韓国代表と日韓混成チームの対決。予選で18人抜きを達成した「ソヨンドリ」が、デビルジンの恐怖を見せる！

デビルジンの恐怖!

レアキャラ使いの若手集団【地球代表】の先鋒は、鉄拳歴1年足らずの高校生「G unit」（ジャック5）。対する【ソ・ヨン様】は、先鋒固定の「ソヨンドリ」（デビルジン）が登場。この試合は、「G unit」がペースをつかむも、「ソヨンドリ」が高い精度で投げ抜けをしつつ、ジャック5に対してコンボを決めやすい奈落払い（←☆↓↘RK）と、しゃがみステータス対策の飛魂蹴（↘RK）で二択をかけていき、逆転勝ちを収める。

【地球代表】の2番手は、「ソヨンドリ」が「やりたくない相手」と語っていた「冷麺星人」のロジャーJr.。豪快な二択の破壊力がウリの「冷麺星人」だが、この試合では「ソヨンドリ」の鉄壁の守備の前に対して攻めあぐねてしまい、じり貧の展開に。3－1で「ソヨンドリ」が勝利を手にした。

「ソヨンドリ」は続く「Help me」戦でも丁寧で安定したプレイで勝利を収め、韓国予選を1位で通過した【地球代表】の面々を3人抜き。韓国トップクラスの三島使いと言われるその実力を存分に発揮し、日韓混成チームの【ソ・ヨン様】が決勝進出を決めた。

安定した投げ抜けなど、守備面が光ったソヨンドリ。

決勝戦

【ソ・ヨン様】 VS 【チャンジャ2人前】

優勝候補筆頭に挙げられていた【チャンジャ2人前】と、「ソヨンドリ」の活躍が光る【ソ・ヨン様】が、最高の決勝戦を演出する！

最後は精神力勝負!

先鋒戦は、お互い先鋒固定の「二代目メンストリュウ」と「ソヨンドリ」の対決。ここは、動きの固い「ソヨンドリ」に対して、「二代目メンストリュウ」が辛勝する。

【ソ・ヨン様】の2番手は、闘劇予選と闘劇本戦において、まだ1勝もしていない「RAUM」のアンナ。堅実な立ち回りで「二代目メンストリュウ」と互角の闘いを展開した「RAUM」は、残り体力がわずかになった状態での起き攻めの瓦割りヒット～影生門（←RK）をしゃがみガードで凌ぎ切り、貴重な一勝をもぎ取った。これで勢いに乗った「RAUM」は、「たいぞー」戦で、強気な二択を連続して成功させ、逆転勝利を収める。

準決勝と同じく、追い込まれた状況での出番となった大将「マタドール」。しかし、この男の勝負強さは本物だった。「RAUM」戦では、絶望的な状況から2回連続の下段さばきを決めて逆転勝利。「タケヤマ」（ガンリュウ）との大将相撲対決でも、1－2の状態から2セットを連取して逆転。「マタドール」の踏ん張りによって、【チャンジャ2人前】が、「闘劇'07」の優勝チームとなった。

コンボが決まれば勝ちだった場面で、まさかのミス。

タケヤマ的総評

思い起こせば、「闘劇'05」における「NIN」の優勝で始まった『鉄拳5』の歴史。'05年は韓国が優勝、'06年は関東勢が優勝、'07年は関西勢が優勝、という結果になったわけで、各地のプレイヤーの実力は、本当に均衡しているんだろうなと思います。

「大会は水もの」とか「事故が多い」なんていうけれど、何だかんだいって優勝候補クラスのプレイヤーが優勝するのがこのゲームのいいところ。この絶妙なバランスがあってこそ、多くのプレイヤーに愛されるゲームになったんだろうなぁ……。

闘劇を通じて、世界中のプレイヤーとの交流が広まっているのも素晴らしい！　このゲームをやってて、本当に良かったです!!

『DR』、むしろこれから説

闘劇が終わって、『鉄拳6』が出るまでは一休み……なんて人も居るかもしれないけれど、9月中旬には名古屋で「くじんしー杯」、9月末には仙台で「よしづき杯」、10月7日には京都a-choで「マタドール杯」という団体戦の大会の開催が決定しており、まだまだこのゲームは終われない！

「闘劇'07」で鉄拳の面白さは再確認できたわけだし、友達を誘って大会に参加してみてはどうでしょう？　もちろん自分も、いくつかの大会には参加するつもりです。

「マタドール杯」は、本戦の前日に「同キャラ×3の3on3」という大会を予定しているとのこと。キャラ差が出たり、各人のプレイスタイルの差が出たり、これをきっかけに各プレイヤーの交流が深まったり……といろいろな意味で面白くなりそうな企画ですね！

ドライビングテクニックとセッティングテクニックで勝負!!

BATTLE GEAR 4 Tuned
BATTLE GEAR 4 Tuned
バトルギア4チューンド

単純なレイアウトの初級Cでは高速走行時の操作性を、前半と後半で展開が大きく変わる超弩級Bでは、中低速時の操作性を追求し、上達を目指すぞ!

バトルギア4 Tuned
■メーカー：タイトー
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+ギア+サイドブレーキ（プロ筐体のみペダル×3）
■発売日：2006年11月(稼働中)
■使用基板：TAITO Type X+(プラス)

Text：ずるずる⑱

復活コース攻略
腕とセッティングでコースを攻略せよ！ 初級C

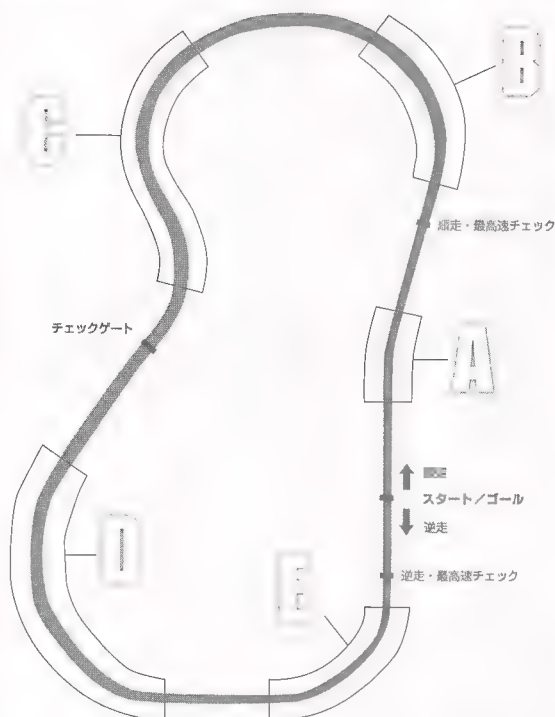
レイアウトを見ると走りやすい印象を受けるこのコース。しかし高速走行するとインをキープしにくかったり、複数のコーナーを一つとして走らなければいけない個所が存在し、見た目ほど簡単ではない。さらに『4』のリアルな挙動が加わり、より難しさが増している。

しっかりグリップさせながらインをクリアしていくには熟練したテクニックが必要になるが、それだけではマシンの挙動をコントロールするのは難しい。

その不安定になる部分は、足回りなどのセッティングで克服できるはずだ。ドライバーに合ったセッティングを見付けられれば、よりスムーズに走れるようになるぞ。

全開走行中から切り込んでインをキープできるか？

凹凸のある場所でもマシンを安定させられるか？

安定した状態をキープしてコーナーを抜けられるか？

アルカディアカップ情報

半年以上にわたって開催されたアルカディアカップも、8月31日をもって終了となりました。参加してくれたプレイヤーも皆さま、ありがとうございました。しかし、これで『バトルギア4 Tuned』のイベントレースが終わったわけではありません！ 新たなイベントが待ち受けていますので、やり込みを続けてチャレンジしてみましょう！(P111参照)

さて、ここで紹介するのは7月に開催された第7回アルカディアカップの上位入賞者です。第7回は初級Dコースが舞台。MTは1～3位が1秒以内にひしめく大接戦。6速MTの1位も含め、だれが総合1位になってもおかしくなかったラウンドでした。

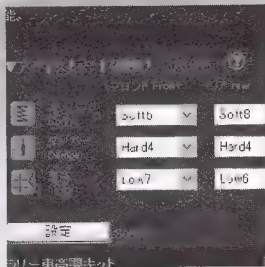
ここで紹介している以外の入賞者や、今後のイベントレースなどについては、下記の公式サイトを参照してください。

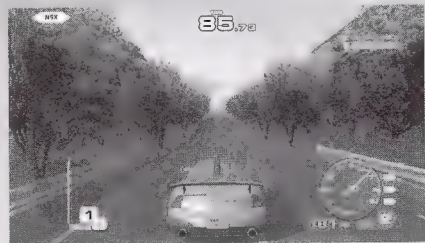
公式サイトアドレス
http://battlegear.net/

アルカディアカップ7thラウンド上位入賞者発表！

	プレイヤーネーム	使用車種	タイム
総合1位	.KSL	NSX typeR	2分10秒260
MT1位	.KSL	NSX typeR	2分10秒260
MT2位	.KSL	RX-7[FD3S]	2分10秒379
MT3位	CBC	NSX typeR	2分10秒782
6速MT1位	HO 7	RX-7[FD3S]	2分10秒797
6速MT2位	HIN	RX-7[FD3S]	2分12秒082
6速MT3位	T.M	RX-7[FD3S]	2分12秒383
AT1位	XXXL	NSX typeR	2分12秒862
AT2位	SLA	IMPREZA specC[GDB]	2分15秒810
AT3位	WLF	NSX typeR	2分17秒833
簡単AT1位	YAMA	SKYLINE[R34]	2分36秒762
簡単AT2位	OKAZ	SKYLINE[R34]	2分36秒897
簡単AT3位	EMI	SKYLINE[R34]	2分36秒979

セッティングは？ 安定感とハンドリングを両立させよう

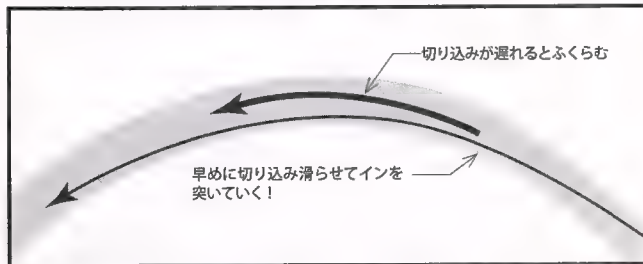
ここでは初級Cに合ったセッティングの一例を紹介する。高速走行に重点を置きながらもクイックに反応するマシンを目指す。まず、大きな横Gがかかってもグリップしてトラクションがかかるように足回りを硬めたい。しかし小さな凹凸の処理を考え、サスを柔らかめにしつつもダンパーは硬めにする。そしてクイックな操作性を得るために、スタビライザーをハードにしてみたぞ！

POINT A 凹凸にハンドルを取られるな！

スタート直後にちょっとしたアップダウンと橋がある。ここでマシンの挙動が不安定になる。足回りが硬いと、ここでバウンドしてグリップしなくなり、加速しにくくなる。セッティングで車高、サスの硬さを調整しよう。

車高が低いと車体の底を打つ。凹凸を吸収できる高さにすること。

POINT B 滑らせてインをキープしよう

200キロ以上で突っ込む左コーナーは、滑ってラインが膨らむことを計算し、早めに切り込んで、インをキープしよう。

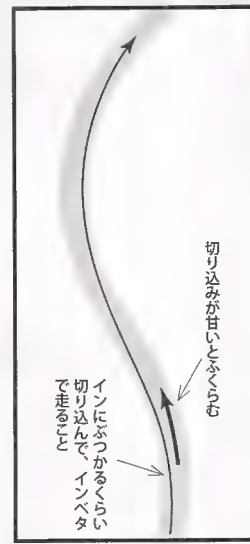
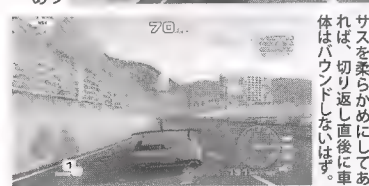
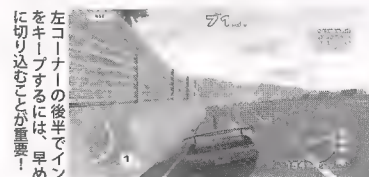
横Gをうまく処理できると、横滑りを少なくでき、減速を最小限に食い止められるぞ。

切り込むタイミングが遅れると、滑って大きく減速してしまう。

POINT C 切り込むタイミングがカギ

ここの切り返しは、最初の左で決まる。

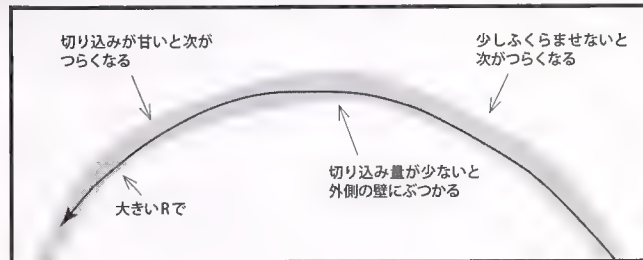
この左は少しインを開けて切り込むと、滑って車の向きが変わっても対応できるスペースが生まれる。このスペースのおかげで、接触せずにインベタで曲がれ、次の右コーナーを大きなRで曲がれるようになる。

左コーナーの後半でインをキープするには、早めに切り込むことが重要！

サスを柔らかめにしてあれば、切り返し直後に車体はバウンドしないはず。

POINT D 三つのインをつなぐラインを

ここは三連続の左コーナー。三つ目をきれいに抜けて、その先の狭いコースに抜けられることを優先する。

そのラインにつなげるには、二つ目の脱出を少し膨らませて早めに三つ目に切り込めばOKだ。

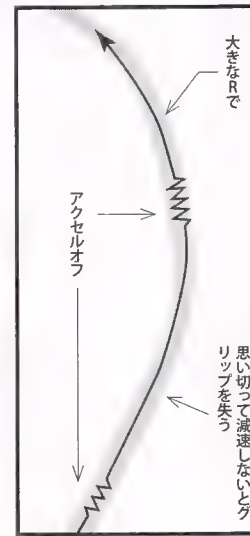
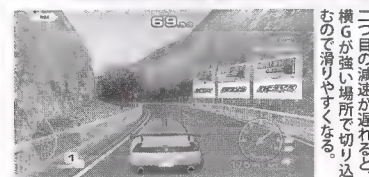
一つ目を攻め過ぎると、その後ラインを膨らませにくくなる！

POINT E 思い切って減速しよう

後半の二つのコーナーは減速が必要。

一つ目は、登り坂の先になるので、早めにアクセルを緩めて安定させて曲がること。

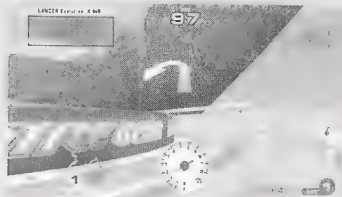
二つ目は一つ目よりもきついコーナー。かなり多めに、かつ早めにアクセルを緩めて、グリップさせてインを突こう。

一つ目の減速が遅れると、凹凸でグリップが減少して減速が不十分になる。

二つ目の減速が遅れると、横Gが強い場所で切り込むので滑りやすくなる。

復活コース攻略

超弩級B

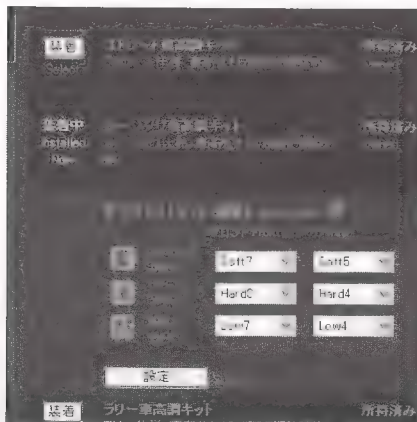
前半はコース幅が狭く、コーナーの間隔が短いために忙しく、後半は逆にコース幅、コーナーの間隔が広がり、頻繁に加速減速する展開になる。

異なる二つの状況に対応できる、バランスの取れたセッティングが攻略のカギになるぞ！

中盤に連続ヘアピン。ここを荒く走ると、後半のグリップ力が低下するので注意しよう。

セッティングは？

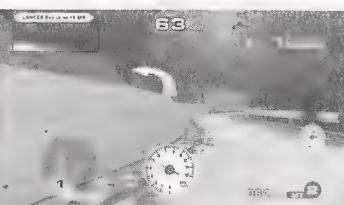
前半はアクセルオフで荷重移動するため、クイックな反応は望めない。ソフトタイヤを選択し、曲がれるようにしよう。

また荷重バランスを前寄りにしておけば、後半の上りでも曲がりやすくなるぞ。

逆走スタート（順走ゴール）
逆走
T
S
第4区間
Q
P
r
チェックゲート
N
O
M
K
L
逆走・最高速チェック
順走・最高速チェック
J
第3区間
チェックゲート
I
H
G
F
第2区間
チェックゲート
E
D
C
B
A
第1区間
順走
順走スタート（逆走ゴール）

第1区間 荷重移動でインをキープしよう！

コース幅が狭く、ラインの移動が難しい。加速のし過ぎに注意し、早めに切り込んでいこう。

まずA。スタート直後の加速中で減速が遅れがち。緩い右クリアしたらすぐにブレーキングして、きつい左のインを突けるようにしよう。

スタート後の左でインを突けないと、リズムを崩して大きくタイムロスするので注意。

Cの先はコーナーがきつくなるので、ラインの維持が難しい。早めにアクセルを緩めよう。

Bの手前に短い直線がある。加速し過ぎないように、アクセルは早めに緩めて、無理無くインを突ける状態をキープして走ること。

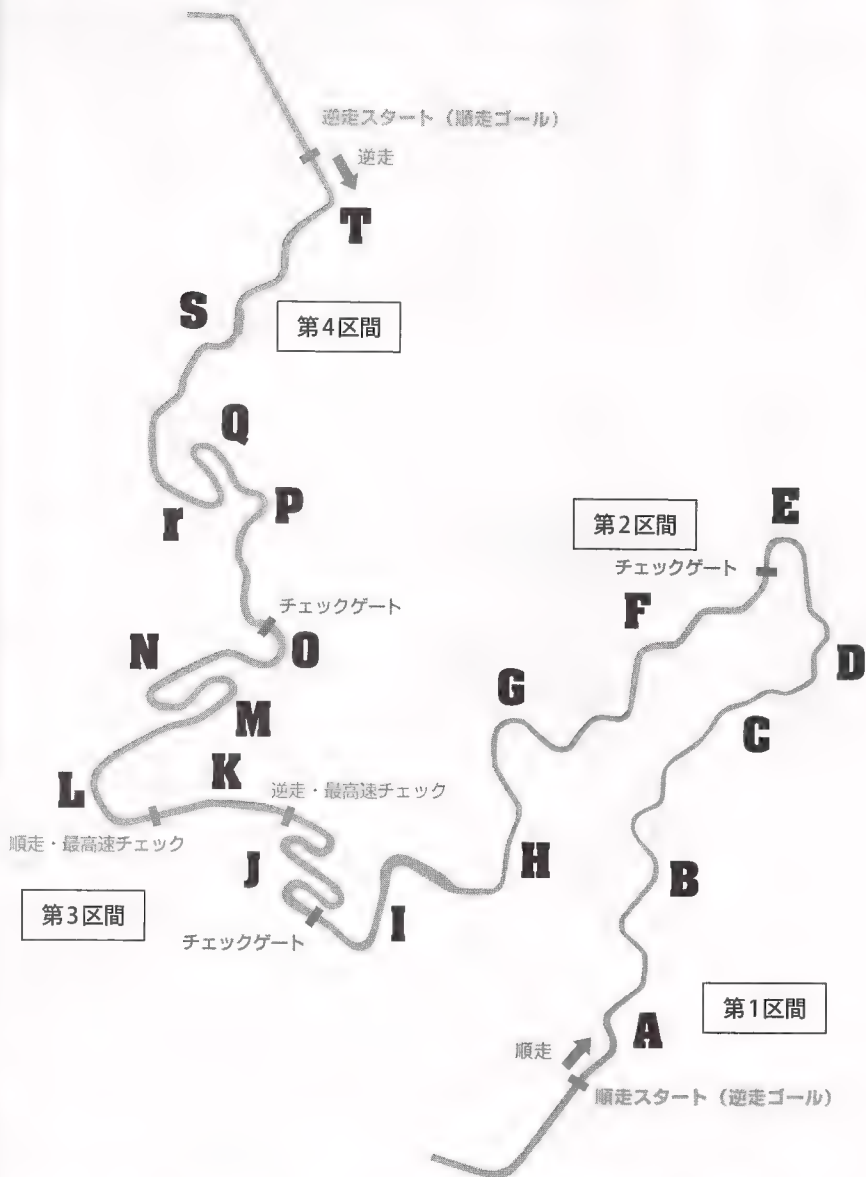
Cの前後はカーブが緩いので、アクセルを踏んでも大丈夫。狭いコース幅を有効に使ってできるだけ直線的に走り、加速させていこう。

注意したいのはDの手前。その先できつくなるので、早めにアクセルを緩めて進入に備えよう。

減速が間に合い、右側から進入できれば、Dの区間のきついコーナーを楽に抜けられる。

短い距離の間にきつめのコーナーが連続するので、切り返しが忙しい。ここではアクセルを全開にはせずに、ライン重視で走るようにしよう。

入り口の部分は、早めにアクセルを緩めてマシンを安定させれば、ミスをしないだろう。

Eの長い左は、出口で加速しないように。Rを小さくしてインをキープし、そのすぐ先の右コーナーへ楽に進入できるようにすること。

第2区間 コース幅を有効に使って大きなRで

ここからコースの幅が広がり、コーナーの間隔も長くなる。そのため速度が上がり、減速が遅れやすくなるので注意したい。

まずFの区間だが、曲がり具合が似たコーナーが左右交互に登場する。流れをつかんだ上で、各コーナーに合わせて早めにアクセルを緩めるように。できるだけ大きなRで抜けていこう。

そしてG。奥でRがきつくなる具合をしっかり覚え、突っ込み過ぎないようにすること。

Gの左コーナーは2回左に曲がる。その2回目で切り込み過ぎないように注意すること。

Hの緩い右は、コース幅が狭い。減速が間に合わずポールに引っ掛けると大きくタイムロスしてしまう。早めかつ多めにアクセルを緩めるように。

Iの切り返しは、コース幅を有効に使って、速度を維持して抜けられるようにしていこう。

Hの区間はコース幅が狭い。一つ目の右は緩いがしっかり減速しないと曲がり切れない。二つ目も狭いので注意しよう。

Iの切り返しの一つ目の左は、少し滑らせて進入しよう。そして後半はグリップさせ、通過速度を上げる。

第3区間 しっかり減速してインを突こう

Jの連続ヘアピンは、進入時の減速作業で決まる。早めに減速し、オーバーランを回避。そして素早く切り込み、テールを振り出してインを突く。

Jのヘアピンは進入時の減速がカギ。減速を完了し、短時間にテールを振るのがコツ！

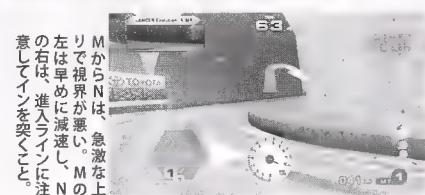
二つ目、四つ目の左ヘアピンは加速が不十分なので、減速による荷重移動をしっかり使ってテールを短時間に大きく振り出せるようにすること。

Lの二つの右は、減速が遅れがち。早めに減速をして一つ目のインを突き、通過後グリップさせて二つ目を大きなRで抜けていこう。

Mの左は加速する区間が長い。直前の小さい切り返しを通過直後からアクセルオフ、コーナー直前でブレーキングすればインを突ける。

Nの右は、手前の右の脱出を早めに膨らませ、きつい右へのRを大きくできるようにしよう。

Oの左は、その先のきつい右へのラインを考慮し、脱出をイン寄りして、ミスせずに抜けていこう。

Lの一つ目の進入で無理をすると、インを突けない。しかもグリップを失って、二つ目もインを突けなくなるので注意。

MからNは、急激な上りで視界が悪い。Mの左は早めに減速し、Nの右は、進入ラインに注意してインを突くこと。

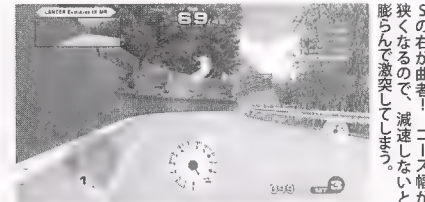
第4区間 進入速度に注意し確実に切り返そう

まずPの左は、手前の緩い右の通過でラインが左に寄りやすい。早めに減速してラインを右寄りに移動し、インを突けるようにすること。

Qのきつい左は、奥でRがきつくなる。ここをミスせずに抜けるには、手前はアクセルオフで、奥のキツイ部分はブレーキで減速する。進入速度に十分注意しよう。

rの右もきつい。上りで曲がりにくいので、早めに切り込んでインを突きやすくしていこう。

Pは速度超過で膨らみやすい。早めに減速し、進入前に右側をキープ。そしてRを大きくして通過速度を上げていこう。

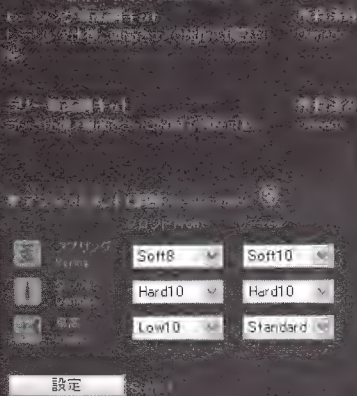
Qは先が見にくく、減速し過ぎて失速しやすい。Rの具合をしっかり暗記して、減速のタイミングを覚えよう。

Sの右が曲者！ コース幅が狭くなるので、減速しないと膨らんで激突してしまう。

Sの右に要注意！ コースが狭くなるので、多めに減速し、ラインを膨らませないように。そして左側の壁への接触に注意して抜けていこう。

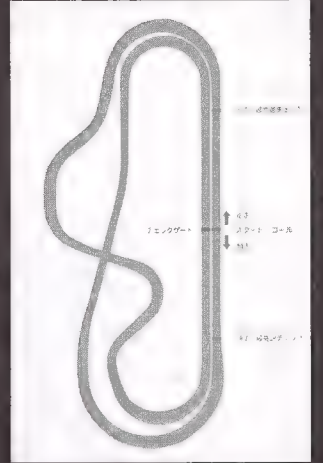
最後のTの左は、コース幅が狭い。早めに減速し、きれいに抜けてゴールを駆け抜けよう。

やり込み度合いが試される新たなイベントレース開催

アルカディアカップに続く新たなイベントレースが9月に開催されるぞ！ アルカディアカップとは違い、すでに公開されているコースが舞台となるこのイベントは、プレイヤーの走り込んだ量やセッティングの煮詰め具合が試されるレースといっていいだろう。1回目の舞台となるコースはダートの「超上級B」。右に開発陣からのオススメセッティングと、その解説を掲載するので、参考にしてほしい。

また、モードや開催期間については、公式サイトを参照のこと（アドレスはP.108）。

お勧めは新型のスバル・インプレッサ（GDB）です。まず、このクルマのパーツですが、ダートコースに合わせたラリー関係のパーツを装備します。セッティングのポイントは、ダートでグリップ力を最大限に得るために、ソフトなバネとハードなダンパーを設定します。その分、鈍くなったハンドリングを改善するために、スタビライザーは固めのスーパーハードを装着すると同時に車高を下げる設定です。ぜひお試しください。

開発陣お勧めセッティング

Soft8 / Soft10
Hard10 / Hard10
Low10 / Standard
設定

新たな冒険までの下準備……

夏休みが終わっていざ新学期、冒険の世界も新しい幕への準備期間に突入した。今回は、今まであまり触れていなかったサポートジョブのあれこれを検証するぞ。

Quest of D Ver.3.02a 王国の守護者
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■バージョンアップ日：2007年4月11日(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

今月号の付録カードはEX15「ルアー」だ!!

今回の付録カードは「ルアー」の名で分かるように敵の注意を引き付ける"スキル。ENE消費型ながら、討伐イベントなどで活躍の予感。全国通信でオトリ役になるのもアリ。

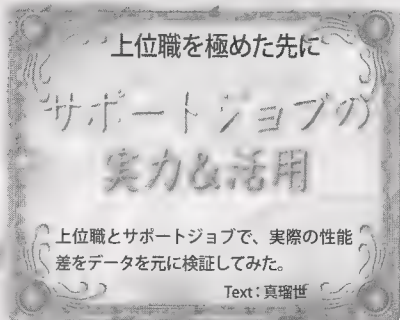
QUEST OF D™
Ver. 3.0
王国の守護者

EVENT 9月のイベントスケジュール

期間	9/3(月)～9/9(日)	9/3(月)～9/9(日)	9/17(月)～9/23(日)
内容	第10回 スコアアタック・マルチ	第10回 スコアアタック・シングル	第3回 獲得資産イベント
場所	終の世界	常闇の楔／モイ・トゥラの攻防／三つの試練	愚者の迷宮
ルール	ギルドの上位5人の累積スコアを競います	ダンジョンのハイスコア合計値を競います	クリア時に持ち帰った獲得資産額を競います

上位職を極めた先に
サポートジョブの実力&活用

上位職とサポートジョブで、実際の性能差をデータを元に検証してみた。

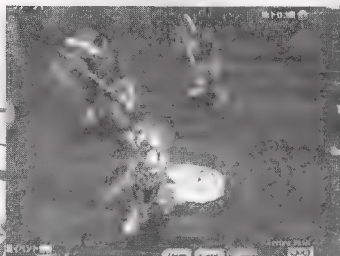
Text：真瑠世

上位職との違い

先日公開された「業と因果」をはじめ、新たに公開されたダンジョンには難度が高いものが多く、上位職四人でも中央制覇が間に合わないことがあるほど。そんな状況にサポートジョブで挑んだ場合、中央到達の確率が悪くなるのは間違い無い。では、サポートジョブの実力とはいったいどれくらいのものなのか？　最も上位職との差が小さい戦士で検証してみた。

サンプルに使ったのはグランドブレイカーで、上位職はインペリアルフォース、基本職はクロノストライフを使用する形にした。

ちなみに戦士以外の基本職の場合、補助系のスキルでダメージ上昇に結び付くものが無いため、上位職と基本職の性能差は歴然。難解なダンジョンではほぼ活躍できないので注意したい。

基本職はシナリオでランクを上げるのがオススメ。または店内協力で全討伐をすると、ランクを上げやすい。

～ダメージ検証・グランドブレイカーの場合～

騎士

DECK
グランドブレイカー×18
バスタースラッシュ×4
コンセントレーション×4

STR：80　武器攻撃力：97　DAMAGE：1280（853＋427）

戦士

DECK
グランドブレイカー×18
クロノストライフ×4
コンセントレーション×4

STR：80　武器攻撃力：92　DAMAGE：981

～ダメージで見る性能差～

上の対比は、コンセントレーション使用後に補助系スキルを併用したもの。これを見ると上位職の方が約1.3倍のパワーを持つことが分かる。

しかも上位職の場合、得意武器補正、STRの上限突破(騎士)やDEXボーナスがあるため、デッキの構成の次第でこの数値以上の開きが出てしまう。さらに、サポートジョブを付けてその職業のスキルを持ち込んだ場合、グランドブレイカーの威力に影響するものをデッキから省くことになるので、その差はさらに広がる。1.5倍程度の差はすぐに出てしまうのだ。

～戦闘能力の差～

1.3倍のダメージ差というのは、単純にせん滅スピードが1.3倍遅くなるわけではない点に注意。敵1体を倒すのが遅くなれば、その分ほかの敵が野放しになっている時間が長くなり、攻撃回避の回数が増えて被ダメージは増えることになる。

戦闘が長引けばENEの消費量も多くなり、終盤になればなるほど上位職と基本職の差が響いてくるのは間違い無い。これは、全国協力ダンジョンをシングルプレイで試してみればすぐに体感できる。上位職で中央を開ける腕があっても、基本職では難度が一気に上がる。

QOD3 耳より情報　サポートジョブ四人のパーティで業と因果をプレイした場合、パーティー編成にもよるが二つのランダムマップにおける部屋数の合計が6部屋(平均)くらいになると、ほぼ中央到達は不可能と思ってもいいかもしれない。最も弱いのが僧侶四人で、凍結役が居ないと右部屋安定になりそうだ。一方、盗賊四人で部屋の隅に固まって四人で弓を撃つと、相当早く倒せる。

基本職 戦士

有効サポートジョブ：魔法使い

SAMPLE DECK

- グランドブレイカー×12
- 回復系×9
- アイスストーム×6
- コンセントレーション×6
- クロノストライフ×2

凍結でサポート

アイスストームで難敵を凍結させ、パーティーの安全を図るのが狙い。基本攻撃力が高いグランドブレイカーをチョイスして、特にドラゴン戦である程度の戦力になるようにする。

アイスストーム、クロノストライフともにMP消費のため、道中でクロノストライフを使うとアイスストームがほとんど使えなくなる点に注意。道中はコンセントレーション、ボス戦でクロノストライフを使うのが理想だ。ただしアイスストームは、6枚積んだとしても凍結確率は完全ではなく効かない敵も多い。また、まとめて凍結させないと効率が悪いので、グランドブレイカーで攻撃しつつ、敵が集まるまで待とう。

WEAK POINT

ダメージ源のグランドブレイカーの威力があまり高くないのが弱点。戦士なので武器攻撃力のボーナスやSTRの上限突破が無い上、グランドブレイカーの枚数も少ない。ダッシュ攻撃を多用せず、直接グランドブレイカーを当てよう。

他スキルor他サポートジョブ

基本的にクロノストライフを生かせるようなスキルを選択するのが理想だが、大技スキルで有効なものは少ない。選ぶなら、ロックブレイカーが扱いやすく威力が高いのでオススメだ。

一方、サポートジョブについては僧侶もある程度有効。消費ENEの少ないソング オブ パワーとクロノストライフを常時使用する形で攻撃力を高めよう。マイナーヒーリングやマイナーヒールノヴァを積む選択も考えられるが、その分ENE回復系の枚数を減らすと攻撃力上昇スキルの使用に影響が出るので、あまり有効ではない。サポートジョブ盗賊については、有効なスキルが無いので戦士スキルで構成しよう。

CHECK POINT

クロノストライフを生かせるスキルとしてデッドエンドが挙げられるが、振りかぶり中に攻撃をくらう可能性が高く、ビーストアタックで安全に立ち回るだけでは効果が薄いのでオススメしない。その他のスキルは攻撃力に難ありだ。

他人から見た視点

●Aさん（司教）

アイスストームを使ってくれるのはありがたいんだけど、あまり凍結しないように見えるのは気のせい？　凍結するまで何回もアイスストームを使うなら、グランドブレイカーで1体でも多く倒してくれた方が楽だったり……。そのグランドブレイカー自体の威力がそれほど高くないから、敵を倒すのに時間がかかって被ダメージが多いように見える。回復飛ばす機会が増えるから、常に体力をチェックしようっと。

●Bさん（賢者）

アブソリュートゼロで凍結させているのにアイスストーム使うのって意味無いでしょ？　道中からクロノストライフを使って、少しでも攻撃力を上げてくれた方がいいんだけど……。それにしても、グランドブレイカーを振りかぶっている最中にアルテナが当たって敵が死ぬケースが結構あるなぁ。あ、でもドラゴン戦では頼りにしているからよろしく。

基本職 僧侶

有効サポートジョブ：戦士

SAMPLE DECK

- スパイトブレイカー×12
- ソリチュード×1
- ソング オブ パワー×11
- 回復系×8
- ヒーリング×2
- ロードオブファランクス×1

回復主体&難敵担当

司教と違ってエウレカが使えないため、せん滅力はかなり低い。普通に戦っていてもあまり敵の頭数を減らすことができないので、パーティーの回復が主な役目と考えた方がいい。

また、ロードオブファランクスで被ダメージを減らしつつ、難敵の相手をするのが基本。ロードオブファランクス中はガード硬直が無いことが長所。これによって他人がスムーズに敵を倒せる状況を作り出そう。

補助系魔法はソング オブパワーが有力だが、司教と違って複数の補助系魔法を重ねがけすることができないので、魔法使いor賢者くらいにしか有効でない点に注意。

WEAK POINT

圧倒的に非力で、敵がいつまでたっても倒せないのが問題。魔法攻撃も大して有効な手段にならないので、ロードオブファランクスが無いとお荷物といっても過言ではない。難度の高い協力ダンジョンでの個別戦闘では注意したい。

他スキルor他サポートジョブ

小回りが効きつつある程度のダメージが出せるスパイトブレイカーが最高で、ENEを温存しながら戦う。サポート戦士にする理由はSTRボーナス狙い。決して戦士スキルがオススメなわけではない。カードのパーマネントや武器攻撃力補正、そして装備品のステータスを見ても、戦士並みに働くことは不可能かつ被ダメージが高くなるだけだ。ほかのサポートジョブにした場合でも答えは一緒。ロードオブファランクスを有効活用して、難敵を引き付けよう。強力なボス戦では回復に徹し、ENE回復系カードは上位職へ投げた方がいい。なお、ソリチュードの代わりにレベルダウンを入れてもいいだろう。

CHECK POINT

武器攻撃も魔法攻撃も非力な基本職で、特にボス戦での前衛役は無理。ENE回復系カードを有効に使える上位職へ投げた方がいいケースが多く、パーティーの被ダメージ割合をある程度計算しつつ、最低限の回復を残すのが重要だ。

他人から見た視点

●Aさん（賢者）

凍結させてもずっと殴ってるなあの僧侶。魔法を撃つときにくらった細かいダメージを回復してくれるのはかなりありがたいけど、あのパワーはかなり低いよな。もう少しパワーがあれば凍結が解ける前に全滅させられるんだけど……。それと、自分はラウンドナイフのブロードビートだからソング オブ パワーがありがたいけど、ほかの騎士はコンセントレーションをかけているから、ENE効率的にあまり効果的じゃないかも？

●Bさん（暗殺者）

アクセラレイターで調子に乗るとすぐにダメージをくらうから、回復してくれるのはありがたいな。あと、ボス戦前に肉を投げてくれるからアクセラレイターがより長く使えるようになって結構うれしいかも。ボス戦はいざってときに回復が飛んでくるかが分からないからな。できればドラゴンアーマー＋盾＋ロードオブファランクスを使ってくれると楽になるんだが……。

QOD3 耳より情報　僧侶をやる場合はソリチュードかレベルダウンが使える。どちらも凍結している敵を解凍してしまう効果があるので注意が必要。レベルダウンは中ボスorボス扱いの敵以外に効果があり、敵のレベルは、ほとんどがLV5なので4回かければLV1にできる。レベル1になるとミノタウロスコマンダーDでさえ瞬殺できるので、サポートとしてはかなり有効だ。

SAMPLE DECK

- アイスブリザード×4
- ブロードビート×12
- ラック×4
- バックロール×1
- エメラルドの原石×6
- 回復系×8

常にクリティカル狙い

クリティカル発生率を安定させ、武器＆魔法攻撃のダメージ底上げが主な狙い。職業補正が無い短剣のラウンドナイフであれば、異常クリティカルでヘタなSTR特化型よりダメージ効率はよくなる。とはいえ、アルテナが使えない分をどうやっても補い切れないのが本音。道中はミノタウロス系などの厄介なモンスターをきっちり凍結させ、パーティー全体の安全を確保するサポートを重視したい。また、オーラ状態のモンスターやドラゴン戦など、ガード必須な状況のケズリは意外に侮れない。多用し過ぎるのは考えものだが、ENE消費の少ないバックロールや杖＋攻撃魔法の持ち込みも視野に入れておこう。

WEAK POINT

セイクリッド装備一式＋エメラルド×3の初期LUC90台なら、カード原石の枠を攻撃魔法に置き替えても許容範囲。半面、盗賊スキルでENEを消費するため、ソウルリザレクションは相性がイマイチ。しっかりとMP管理をしよう。

他スキルor他サポートジョブ

セイクリッド装備ならブロードビート＋ラウンドナイフでもOKだが、基本はINT型のファントムインパルス＋属性杖。武器攻撃＝戦士スキルとなりがちだが、UCスキルが使えるLv.10でも武器補正80%と、どうにも火力不足。ヘタに武器特化するより、ソウルリザレクション＋攻撃魔法を併用した方が時間当たりのダメージ効率は高い。サポート僧侶の場合であれば、凍結＋回復といった形でサポート色を強めた構成に。これはメンバー次第な部分もあるが、ENE残量と相談しながらソング オブ パワーの恩恵を受けられる点で優秀。攻撃強化を常用するなら、STR強化型のパワースタッフなどもオススメといえる。

CHECK POINT

耐性＋INT依存で威力アップ可能なデモンズソードやフレイムソードもあるが、武器攻撃に特化しても補正＋被ダメージ上昇と見返りはいまーつ。定番のアイスブリザード＋ボス戦を見越した攻撃魔法を持ち込んだ方が戦力になる。

他人から見た視点

●Aさん（司教）

頑張って殴っているのは分かるんだけど、ザコでダメージ40とかはちょっと……ね。あんまり無理しないで、凍結しないヤツは本職に任せる感じにした方が、回復が少なくて済むから結果的にありがたいかなぁ？　あと、牛祭りとかRG連戦で本当に助かるから、アイスブリザードだけは最低でも持ってきてほしいよね。武器スキルをガン積みされるよりはるかに助かりますよ。

●Bさん（暗殺者）

いや本気で凍結だけは「助かる〜」って感じですな！　安心してアクセラレーターで暴れられるし、弓を使ったときも敵を抑える必要が無いし。でも、アイスブリザードだと凍結のラグがあって、RG開幕とかちょっと恐いのは内緒で……。でもさ、せっかく動きを止めているんなら背後から殴った方がお得じゃね？　あんま接近戦に慣れてないのかねぇ？　あと、悪いけど肉を投げる余裕はあんま無いんで、基本自前でよろしく！

基本職

盗賊

有効サポートジョブ：僧侶

SAMPLE DECK

- チャージショット×22
- ソング オブ バトル×6
- サンダーアロー×2
- ホーリーアロー×1
- 回復系×4

弓を使うならこの職業

弓を使ってある程度の戦力になるのが盗賊のサポート僧侶。チャージショット22枚とソング オブ バトルを併用すれば、防御力の高い敵にもダメージを通すことが可能。弓を使う場合、そのダメージはSTRに影響しない点に注意。弓スキルと補助系魔法、後はクリティカルが威力に反映される。eアイテムはエルブンボウ◆3が有力だ。弓は貫通力のあるサンダーアロー、凍結用のコールドアロー、誘導能力のあるホーリーアローなどを使い分けよう。道中は部屋の入り口から敵をロックして攻撃するほか、一列になった敵を一気に倒すのが基本。敵が一列になりやすい位置を常にキープしよう。

WEAK POINT

チャージショットは小回りが利かないので、敵に囲まれると危険。よって、小回りの利く武器を裏武器に用意しよう。スキルを入れずとも Ⓐ＋Ⓖ でスレッシャーテイルが出せるアンサラー、またはブロードビートを一枚入れるといい。

他スキルor他サポートジョブ

アクセラレーターが無いことによる大幅戦力ダウンは否めないため、他スキルも他サポートジョブもオススメのものはあまり無い。高いラックを維持しつつ、ラウンドナイフ＋ブロードビートならばそれなりのダメージは期待できるが、敵の攻撃をすべて避けなければいけないのが難点。

スチールボディ、ロードオブファランクス、凍結のどれも無いので、強敵に対して無力だ。これに加えて防御力が上げにくく、VITも低いので乱戦には不向きといえる。なお、スパイクアックスは武器補正が無いので、サポート戦士のロックブレイカーはある程度有効。ただしコンセントレーションの消費ENEが多いので注意。

CHECK POINT

補助系魔法が無いので戦闘能力が低く、安全に強敵を相手にすることができないため、接近戦が苦手。弓で援護する形か、ゴールドツイスターで援護する形が有力。どちらもENE回復系カードがあまり必要無いので、他人に投げよう。

他人から見た視点

●Aさん（騎士）

確かに援護射撃はうれしいけど、そのせいで攻撃しようとした直前にスーパーアーマーになって、反撃をくらう可能性の方が怖いな。近くに居る味方の攻撃なら予測できるから分かりやすいけど、背後から突然来る弓は全く予想できないから厄介だよな。あと、動き回ってる敵に弓がすべて空振りしているのを見ると、戦力になっていない時間が結構あるような……。

●Bさん（司教）

弓を撃つ人は被ダメージが少ないから、回復を気にしないでいいのが楽かな。でも、1体の敵に対する受け持ちがあいまいで、常に敵が野放しになってる感覚は否めない。ダウンからダウンをしっかりやってくれれば楽だけど、スーパーアーマーになったりして、そうもいかないから足止め要員になっていないかも。後は、たまにボスに対してダメージがほとんど入ってないことがある気が……。クリティカル前提の時点で微妙？

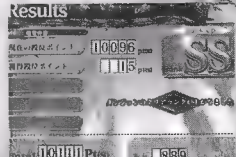
QOD3 耳より情報　エクステンシブショットは威力が低いものの3発合計のダメージで見ればそれなりに戦力といえる。ボスの防御力が高くないダンジョンで（果てぬ追想など）、ホーリーアローを持ち込めば活躍できるぞ。また、表武器を留矢にしてチャージショットでダメージを奪い、裏武器をコールドアローにして単発で撃ち、足止めに使う戦法も有力だ。

錬成素材を求めて難関突破！

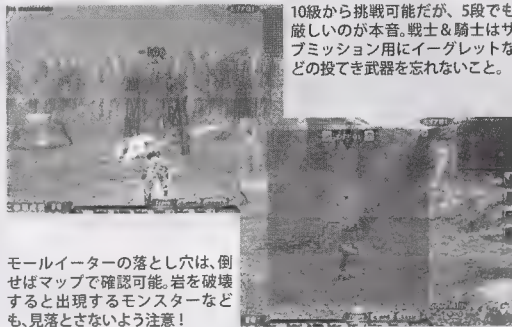
“豪傑”への道

～第1回　飛竜の谷SS攻略編～

シナリオダンジョンを進めていくと、10級から選択可能な「飛竜の谷」。とはいえ、それなりの装備が整っていないとクリアすらままならない。そこで今回の講座は、中級者向けにダンジョン構成などの基本とSSランク取得のポイントをレクチャーするぞ！

Text：伊勢猫

冒険出発への下準備

まず、挑戦前に知っておきたいのが、「外伝シナリオは、クリア評価に討伐が関係無い」ということ。これは外伝島Bも同様で、「ハードランクをノーコンティニューで、メイン＆サブミッションクリア」がSS取得の必須条件となる。

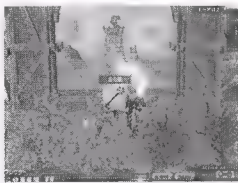
ただし、40体の討伐サブミッションは、櫓のモンスターを遠距離攻撃で倒さないとカウントされないので注意。また、突風エリアなどが厄介なので、AGIアップ系の装備品も用意したい。

10級から挑戦可能だが、5段でも厳しいのが本音。戦士＆騎士はサブミッション用にイーグレットなどの投てき武器を忘れないこと。

モールイーターの落とし穴は、倒せばマップで確認可能。岩を破壊すると出現するモンスターなども、見落とさないよう注意！

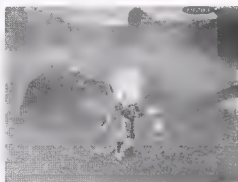
オススメのアイテム

ベイグワイバーン戦で有効な炎耐性と、突風エリアが楽になるAGI重視の装備アイテムが基本。中でもドラゴンアーマーは、戦士＆騎士で超オススメの一品だ。他職業なら、ゲイルリングやウイングシールドでAGIを確保しておこう。

CHECK POINT　エリア2：ワーボアの見張り台①～②

櫓の上にワーボアが陣取るエリア2では、ワーボアの視界に入ると警報が発動！　ここはマップで視界の範囲を確認し、そこへ入らない場所を移動すればOKだ。なお、見付かってしまった場合は、物陰や遠くへ逃げることで仕切り直しが可能だ。

ワーボアや巨人は体力が非常に多いので、基本的に倒せないモノと考えよう。

CHECK POINT　エリア3：突風エリアは岩陰を進め！

エリア3に存在する突風エリアは、基本的に岩陰が少し風の弱いポイントとなるので、これに沿った移動ルートを選択すること。具体的には、押し戻されない位置まで前進→次の岩陰に移動する、という感じで焦らずに手際よく進んでいきたい。

モタモタしているとボスに爆撃される。壁際と岩陰を手際よく移動しよう。

道中のポイント

●攻略フローチャート●

エリア1	落とし穴で赤の鍵を入手
エリア1	ベイグワイバーン登場
エリア1	岩の中から赤の鍵を入手
エリア2	ワーボアの見張り台①
エリア2	ワーボアの見張り台②
エリア3	突風エリア（岩陰を進む）
エリア3	ベイグワイバーン戦①
BOSS	ベイグワイバーン戦②

風変わりなギミックこそ多いが、基本的に赤の鍵を入手すれば次エリアに進める。

エリア1の落とし穴は、向かって一番奥のモールイーターが正解。ベイグワイバーン登場後は、上空を通過する影が見えたら足を止めずに移動すれば、被ダメージを最小限に抑えられる。赤の鍵の二つ目は、門の右手前にある岩を破壊して入手だ。

エリア2のワーボアは、時計回りの視界に注意しながら1回目を素通り。2回目は進行方向から右側の宝箱で金の鍵を入手→左側の宝箱を開けて、赤の鍵でエリア3へ進める。

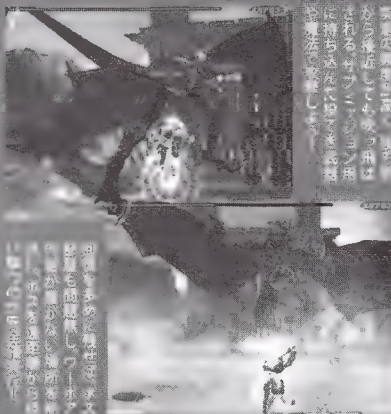
なお、ボス前哨戦後の門に使う赤の鍵は、エリア1と同じように設置された岩を破壊して手に入れられる。

BOSS　ベイグワイバーン

[illegible]なフットワークで動き回る強敵。近[illegible]戦は挑まずに、遠距離から手堅くダ[illegible]を与えていこう。

[illegible]の……　ここでダメージを与えてHPを半分に[illegible]

[illegible]の遠距離攻撃。これ[illegible]

[illegible]

他職業の場合について

攻撃魔法を持つ魔法使い＆賢者や僧侶＆司教であれば、サブミッションと兼用の攻撃魔法で楽に倒すことが可能。ただし、オーラ状態の攻撃が致命傷になりかねないので、きちんと回避動作でボスの攻撃を避けること。盗賊＆暗殺者の場合は、短剣のスキル無し強攻撃で代用可能。投てき武器を持ち込む必要は無い。

習得スキルだとダメージ効率が悪い。強攻撃で魔法が撃てる武器か、攻撃魔法をカードで持ち込んだ方が無難だ。

QOD3 耳より情報　**エリア3中盤の突風エリア：**ボス序盤戦後の門を抜けた先の強風で先へ進めない脇道は、クリアに関係しない袋小路なので無視して問題無し。一応、高AGI装備か消費eアイテムの風見の羽根（突風ギミックを無効）で先へ進めば錬成アイテムの宝箱があるのだが、そこまでして取りに行く必要は無い。なお、このダンジョンも「新生の丘」同様に、クリア報酬でまれに転生の鍵が手に入る。

夏の名勝負をリポート！

最新攻略記事や過去記事をアルカディアモバイルでチェック！

GUILTY GEAR XX ΛCORE

大いに盛り上がった闘劇'07の後に、チャリオット[illegible]で開かれた東西対抗23on23をリポート！　また、闘劇での名勝負も二つ取り上げてみたぞ。

ギルティギア イグゼクス アクセントコア
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：2006年12月（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

GGXX ΛC 東西対抗23on23リポート

「闘劇'07」に合わせ、東日本・西日本を代表する全キャラの使い手が集い、東西の雌雄を決するお祭りイベントである「東西戦」をリポート!!

Text：かきゅん

今回の東西戦は、ギルティを盛り上げるイベントを企画している「G3」が主催し、その公式サイトでのプレイヤー投票により選ばれたメンバーが中心となり争われた。また、東西対抗戦初の闘劇後開催となった。

選び抜かれた東西46名、その中でも注目はもちろん前日の闘劇'07で優勝した「小川」、「にが」。対するは予選ベスト4の「NR」、そしてファンタジスタ「るぃ」を欠いて[illegible]かなかった「少年」と「ラスター」、関西対決を制した「ガニさんの夏休み」など。彼らがどこまで活躍できるかが勝敗のカギとなった。

開幕は、「きむち」VS.「DIEちゃん」。このイベントのためだけに上京してきたという「きむち」が「DIEちゃん」を下し、西軍が好スタートを切る。西軍優勢で進んだ5戦目、東軍は早くも闘劇優勝に貢献した「にが」を投入。昨日の決勝大会をほうふつとさせる圧倒的な強さで「つぶ」、「[illegible]」など5人抜きを果たし、東軍が優勢となる。勢いに乗る「にが」を止めたのは西日本最強プレイヤーと名高い「少年」。前評判通りの実力を発揮する「少年」は、ここから「コイチ」、「KA2」など東軍の主力メンバーを立て続けに撃破し、大きく東軍を突き放す。このまま全タテしてしまうのではないかという勢いだった「少年」を止めたのは「H.H」。「にが」、「少年」に続く4人抜きで、再び勝敗タイのシーソーゲームへ[illegible]。

そのまま一進一退の攻防が続く中、「いさ」を下した「KZO」の前に立ち塞がったのは暴君「小川」。ここから東軍の[illegible]が始まると思われた中、「KZO」が[illegible]のプレイヤー性能を発揮し、「小川」にストレートで勝利！

暴君を失った東軍に勢いに乗った西軍を止める力は残っておらず、東軍最後の砦であった「マルケン」を、梅喧対策に自信のある「RF」がきっちりと沈め、西軍の勝利となった。

「どぐら」、「N男」ら主力メンバーを出さずして勝利した西軍。次回闘劇では[illegible]の闘劇タイトルを目指してもらいたい！

「RF」が西軍に勝利をもたらした瞬間、西軍プレイヤーの[illegible]が上がった！

GGXX ΛC東西戦

西軍	勝敗		東軍
きむち（カイ）		×	DIEちゃん（アバ）
きむち（カイ）	◯	×	ヘギー（ミリア）
きむち（カイ）	×		ななし（ヴェノム）
かず（紗夢）	◯	×	ななし（ヴェノム）
かず（紗夢）	×		にが（スレイヤー）
壁際のDC（ジョニー）	×	◯	にが（スレイヤー）
[illegible]	×		にが（スレイヤー）
つぶ（アバ）	×	◯	にが（スレイヤー）
[illegible]	×		にが（スレイヤー）
少年（テスタメント）	◯	×	にが（スレイヤー）
少年（テスタメント）		×	[illegible]
少年（テスタメント）	◯	×	コイチ（イノ）
少年（テスタメント）		×	KA2（紗夢）
少年（テスタメント）	◯	×	0（聖騎士団ソル）
少年（テスタメント）	×		H.H（ディズィー）
ANG（闇慈）	×	◯	H.H（ディズィー）
[illegible]	×		H.H（ディズィー）
ニイヤマ（アクセル）	×	◯	H.H（ディズィー）
よっさん（イノ）		×	H.H（ディズィー）
よっさん（イノ）	◯	×	ライムキー（闇慈）
よっさん（イノ）		×	田んぼ（メイ）
よっさん（イノ）	×	◯	ネモ（ファウスト）
[illegible]	×		ネモ（ファウスト）
P.C（ソル）	◯	×	ネモ（ファウスト）
P.C（ソル）	×		[illegible]
蒼肉（ディズィー）	◯	×	夢幻（ブリジット）
蒼肉（ディズィー）	×		シュウト（アクセル）
肉球（チップ）	◯	×	シュウト（アクセル）
肉球（チップ）	◯	×	BLEED（ジョニー）
肉球（チップ）	×	◯	ぶっぱ（カイ）
eki（ザッパ）	◯	×	ぶっぱ（カイ）
eki（ザッパ）	◯	×	ゆきのせ（テスタメント）
eki（ザッパ）	×		いさ（ソル）
KZO（聖騎士団ソル）	◯	×	いさ（ソル）
KZO（聖騎士団ソル）	◯	×	小川（エディ）
KZO（聖騎士団ソル）	×	◯	FAB（ポチョムキン）
ギブソン（エディ）	◯	×	FAB（ポチョムキン）
ギブソン（エディ）	×	◯	いも（ザッパ）
ヲシゲ（ミリア）		×	いも（ザッパ）
ヲシゲ（ミリア）	◯	×	番長（ロボカイ）
ヲシゲ（ミリア）	×		マルケン（梅喧）
RF（ファウスト）	◯	×	マルケン（梅喧）

※[illegible]　西：N男（ヴェノム）、[illegible]（スレイヤー）、どぐら（ロボカイ）

表記の見方　※本文中の略称や略語は以下の意味を表します。**ガトリング**……ガトリングコンビネーション　**ダスト**……ダストアタック　**ロマキャン**……ロマンキャンセル　**デッドアングル**……デッドアングルアタック　【 】……ガトリングでのつなぎ（カッコ内）　[illegible]……キャンセル　[illegible]……ジャンプキャンセル　[illegible]……ロマンキャンセル　[illegible]……フォースロマンキャンセル

闘劇に集まったプレイヤーで争われた東西戦 21on21。今回はこちらのリポートをお届けしよう。

メルティブラッド アクトカデンツァ バージョンB2
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2007年3月末（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

※記事中では以下の略称を使用している場合があります。

アークドライブ	AD
ブラッドヒート	BH
ブローバックエッジ	BE
ラストアーク	LA
マジックサーキット	ゲージ
【 】内	ビートエッジでのつなぎ
・	特定の通常技のつなぎ
クイックアクション	QA
Ⓒ➡	キャンセル
Ⓙ➡	ジャンプキャンセル
Ⓔ➡	EXキャンセル

MBAC東西対抗21on21 ――速報リポート！

闘劇に合わせて「GAME-NEWTON 大山店」で東西21on21が開催された。トッププレイヤー同士による激闘が繰り広げられたぞ！

Text:age

東西対抗 21on21 とは、両ネコアルク、そして個人的な事情で参加できない一部のプレイヤーを除いた各キャラのトッププレイヤーを東西で集めて争われる対抗戦である。下馬評では、「いるす」、「はと」、「織」などの多くのタレントをそろえる東有利と言われていたが……。

ジャンケンで代表の「いるす」が勝利し、2P 側を選んで対抗戦が開始する。まず先手を取ったのが西の「まるす」（アルクェイド）だ。3 連勝して幸先のいいスタートを切る。しかし、東側 4 人目に登場した「新屋」（シエル）がシエルの性能を存分に活かしたプレイで巻き返しに成功。4 連勝して、五分の展開へ。

試合が大きく動いたのは東の「SII」（アルクェイド）が出てから。その日好調の「SII」は勢いのあるプレイと精度の高い連続技で 6 連勝して西側に大きく差を付ける。その勢いを止めたい西側は、前回闘劇準覇者の 1 人「kubo」（シオン）を投入。シオンらしい強烈な攻めで「SII」を倒すと、次の試合では苦手の軋摩紅間を使う「かいまーと」を撃破。勢いに乗った「kubo」はそのまま「織」、「いるす」、「はと」などを倒し、怒とうの 10 連勝を果たす。

その連勝を止めたのが「ぶぶ」（ネロ・カオス）だ。堅実な立ち回りで「kubo」を倒し、巻き返しを図るも、苦手キャラが多く残っていたこともあり、4 連勝で轟沈。その後西側の 2 勝 1 敗でついに東は大将の「レオ」（暴走アルクェイド）を残すのみとなり、彼に望みを託すものの、1 勝した後、「某七瀬 R」（レン）に敗れ、ここで決着となった。下馬評こそ覆ったものの、19 対 21 と非常に僅差の結果であり、東西の間に大きな差が見られない白熱した対抗戦であった。

あまり強くないといわれるアルクェイドの活躍が目立った。努力が実った結果だろう。

大会終了後の一コマ。これを機に、プレイヤー間でさらなる交流を深めていきたい。

MBAC東西戦

西軍	勝敗		東軍
まるす（アルクェイド）	○	×	TTK（シオン）
まるす（アルクェイド）	○	×	千神（翡翠&琥珀）
まるす（アルクェイド）	[illegible]	[illegible]	[illegible]（吸血鬼シオン）
まるす（アルクェイド）	×	○	新屋（シエル）
ハロスベ（七夜志貴）	×	○	新屋（シエル）
わぐ（吸血鬼シオン）	×	○	新屋（シエル）
ツジイソス（暴走アルクェイド）	×	○	新屋（シエル）
ユダ（ワラキアの夜）	×	○	新屋（シエル）
直樹（弓塚さつき）	○	×	新屋（シエル）
直樹（弓塚さつき）	○	×	白（白レン）
直樹（弓塚さつき）	×	○	たしろ（琥珀）
かずゆき（シエル）	○	×	たしろ（琥珀）
かずゆき（シエル）	○	×	[illegible]（弓塚さつき）
かずゆき（シエル）	×	○	SII（アルクェイド）
どれみふぁでぐち（遠野志貴）	×	○	SII（アルクェイド）
コウ（赤主秋葉）	×	○	SII（アルクェイド）
[illegible]（白レン）	[illegible]	[illegible]	SII（アルクェイド）
銀時（蒼崎青子）	×	○	SII（アルクェイド）
小路（軋間紅摩）	×	○	SII（アルクェイド）
kubo（シオン）	○	×	SII（アルクェイド）
kubo（シオン）	○	×	かいまーと（軋間紅摩）
kubo（シオン）	○	×	ゆきのせ（遠野秋葉）
kubo（シオン）	○	×	織（遠野志貴）
kubo（シオン）	○	×	ジン（翡翠）
kubo（シオン）	○	×	RYU（ワラキアの夜）
kubo（シオン）	○	×	たーりゃん（レン）
kubo（シオン）	○	×	かんな（有間都古）
kubo（シオン）	○	×	いるす（七夜志貴）
kubo（シオン）	○	×	はと（赤主秋葉）
kubo（シオン）	×	○	ぶぶ（ネロ・カオス）
カス（メカヒスイ）	×	○	ぶぶ（ネロ・カオス）
ふぁんきゅー（琥珀）	×	○	ぶぶ（ネロ・カオス）
Mr.プロトペラへ（翡翠）	×	○	ぶぶ（ネロ・カオス）
キャメイ（翡翠&琥珀）	○	×	ぶぶ（ネロ・カオス）
[illegible]（翡翠&琥珀）	[illegible]	[illegible]	ねむとら（メカヒスイ）
てぃーる（遠野秋葉）	○	×	ねむとら（メカヒスイ）
てぃーる（遠野秋葉）	○	×	少年A（蒼崎青子）
てぃーる（遠野秋葉）	×	○	レオ（暴走アルクェイド）
某七瀬R（レン）	○	×	[illegible]（暴走アルクェイド）

※関西の残りみるみるミルキー（有間都古）、ラッキースター（ネロ・カオス）

新たに公開された画面写真からゲーム内容に迫る

今月も、画面写真から『WCCF IC 06-07』のゲーム内容に迫ってみたいと思う。今回、新たに公開されたのは、「ラウンジ」を中心とした画面写真。このラウンジがゲーム中で、どのような役割を果たすのだろうか?

ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス 2006-2007

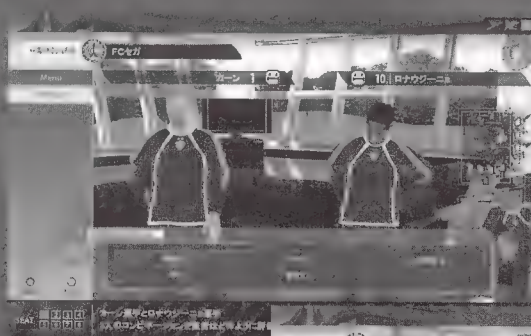
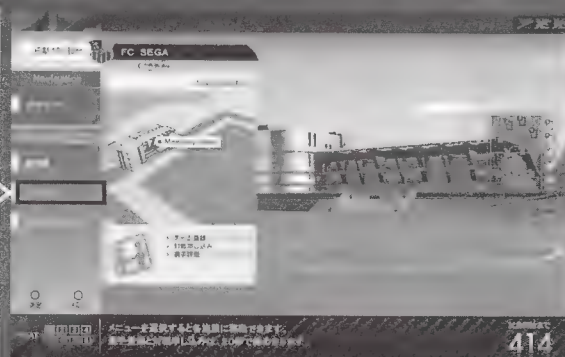
- ■メーカー:セガ
- ■ジャンル:スポーツゲーム
- ■操作方法:専用コンパネ+トレーディングカード
- ■発売日:今冬稼働予定
- ■使用基板:LINDBERGH

コミュニケーション専用? ラウンジ

『WCCF EC 05-06』では、コミュニケーションとして監督室らしき場所に一人もしくは二人選手を呼び出し、アドバイスなどを出すことで、選手のモチベーションが変化した。

『WCCF IC 06-07』では選手を呼び出せる場所が増えている。今回公開された画面写真を見る限り、このラウンジは、選手を二人呼び出せる場所のようだ。

右は『WCCF EC 05-06』では、チームマネージメントに当たる(と思われる)場面。ミーティングルームなどと並び、コミュニケーションの場として「ラウンジ」がある

選手二人を呼び出して……

こちらは、間違った選択肢を選んでしまったシーン。これまでと同様、失敗しても選手のモチベーションには影響が無いようだ。

コミュニケーション成功

選手間の連携アップを図れる、コミュニケーション。これまで通り、選手を二人呼び出して選択肢の中から一つを選ぶ。上と右は正解を選んだシーン。選択肢の数が増えたので、難度が上がったかも!?

モチベーションの変化は……?

大きな変化は無い？
試合

これまでの情報とプライベートショーを見る限り、試合に関しては余り変化が無いようだ。といっても、キープレイヤーシステムが搭載されたり、ネットワーク対戦が導入されるなど、全く同じというわけではない。

そのキープレイヤーは、プライベートショーバージョンでは、何回でも変えることができた。サイドアタックを仕掛けたい時はWGを、守りたい時はDFに指名する、といった具合。これが本稼働時にどうなるのか。回数は制限されるのかは、分かり次第お伝えする。

DRAW

相手チームのフォーメーションや選手をしっかりチェック

一番左と真ん中は、試合開始直前の画面写真。これまで通り、フォーメーションや選手のレアリティなどが表示される。そして上は試合終了後の画面写真。

呼び出せる時間は何カウント？
コミュニケーション＆練習

コミュニケーションとして、選手を呼び出せる場所が増えた『WCCF 06-07』。チームが練習するグラウンドでも、選手にアドバイスを出すなど、コミュニケーションをとれるようになった。

ちなみに7月のプライベートショーバージョンでは、グラウンドに居ない選手を呼び出すと、選手が出てくるまでに余計な時間がかかり、残り時間をロスしてしまう仕様になっていた。画面をよく見て、だれがグラウンドに居るのかを見極める目が必要とされそうだ。

練習後も選手を呼び出せる

グラウンドに居る選手にアドバイスを出す

グラフィックが向上したことも影響してか、アップにならなくても、グラウンドに居る選手がだれだか分かるはずだ。間違えないように注意しよう。

練習でチームグラフを成長させる

練習のテーマは16種類!?

プライベートショーバージョンでは、プレイヤーが指示するまで練習を続けられた。あまり練習時間が長いと、体力が減ることもあった。

闘劇'07FINALの裏側に迫る！

SOULCALIBUR III ARCADE EDITION

闘劇'07FINALも盛況のうちに終了。大会結果は60ページをご覧いただくとして、本記事では予備予選で大活躍した海外プレイヤーにスポットを当てよう。

Text：おおさか

コマンド入力について

○：ボタンを押す
●：ボタンを押しっ放し(ホールド入力)
⇨：レバーを短く入力
➡：レバーを入れっ放し
☆：レバーをニュートラルに戻す
＋：同時押し
ⒶⒷ：左記の場合は、Ⓐを一瞬押した後にⒷを続けて押す。「タタン！」と素早く入力(スライド入力)

ソウルキャリバーⅢアーケードエディション
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：剣劇対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2006年4月(稼働中)
■使用基板：SYSTEM246、SYSTEM256対応

その強さはいかに!?

海外勢の実力に迫る!!

今回の闘劇を[illegible]、実は海外のプレイヤー[illegible]。彼らはいかなる闘いを繰り広げたのだろうか？

第1回闘劇決勝大会では、「ソウルキャリバーⅡ」の国内最強プレイヤーを決めるという雰囲気の中、アメリカ代表のセルバンテス使い「Fetz」が上位進出。日本のプレイヤーたちは海外選手の恐ろしさを見せ付けられた。

闘劇'07FINALでは、トーナメント32人のうち中国予選3枠、アメリカ予選2枠、EU予選1枠、さらに当日予備予選2枠の合計8名が参戦。国境を越えた熱い試合が展開された!!

前評判の高かった陳國漢之友（中国）は強豪「毛玉」を倒す活躍を見せた

前夜祭

闘劇'07FINAL開催前日の8月10日、クラブセガ 新宿西口店では闘劇前夜祭と称して3on3大会が開催された。プレイヤーの呼びかけもあり闘劇出場予定の選手はこの大会に多く参加していたが、その中には各国の予選を勝ち抜いた世界の精鋭たちの姿もあった。平日の日中にもかかわらず17チームが参加したが、そのうちの数チームは海外選手によるチームであった。

この日、特に日本のプレイヤーに衝撃を与えたのはシンガポール代表チームであると言って間違い無いだろう。日本のプレイヤーにとってシンガポール勢は事前情報が無かっただけに、その強さは驚きをもって迎えられた。

「タックス」(カサンドラ)、「ミーシュ」(タキ)、そして「Reignhart」として闘劇出場切符を持つ「リー」(ナイトメア)によるチームは、その積極的に前に出るスタイルで快進撃を続け、4位入賞を果たしたのだった。特に「ミーシュ」は優勝チームの中核である「キロミリ」(ソフィーティア)を撃破し、会場からは歓声と拍手が止まなかった。

闘劇'07予備予選

闘劇の予備予選枠は抽選で選ばれた32名のうち、優勝者を本大会に出場させるものだが、海外勢はここに狙いを絞って来日した。当日は北海道代表の「いわし」選手が都合のため不参加となり、当日予選の上位2名が最後の切符を得ることになった。

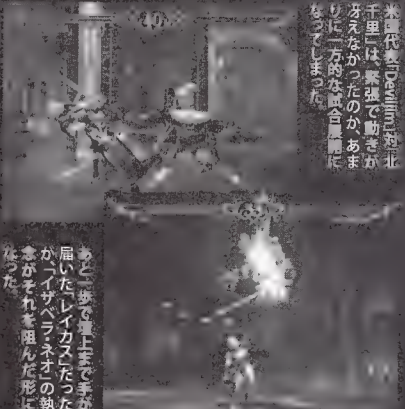
前日の大会で活躍したシンガポール勢はこの日も好調で、「タックス」のカサンドラが上位に進出した。また、台湾から参加の「MJ」(カサンドラ)と韓国出身の「レイカス」(アスタロス)も順調に勝利を重ねていく。

日本勢で注目を集めたのは関東最強とも噂される「てきとー」(雪華)だったが、この日は朝から調子か上がらず、彼は準決勝にて「レイカス」に逆3タテをくらってしまった。

当日予備予選の結果は優勝「タックス」、準優勝「レイカス」、第3位が「てきとー」、第4位「まさかり仁」(御剣)と決まった。ここで主催側から上位2名までを出場させるという最終決定が告知され、海外勢2名の出場が決まったのだった。

闘劇'07本戦

すべての予選を終了し、その結果4人に一人が海外出身選手という割合になった闘劇本戦トーナメント。しかし残念ながら海外勢のベスト8進出はならなかった。今大会で使われている『SCⅢAE』のver.Bが日本およびアジアでのみ普及しているためか、アメリカ代表選手やEU代表選手はその実力を出し切れずに終わってしまった。

また、ほかの選手も壇上までに「刑事長」(御剣)、「北千里」(雪華)、「さるすべ」(アスタロス)といった優勝候補にぶつかり、健闘空しく敗退してしまった。惜しかったのは予備予選2位ですべり込んだ「レイカス」。彼は最注目プレイヤーの「イザベラ・ネオ」(アイヴィー)と2回戦で激突し、最終ラウンドの残りわずかまで迫った。しかし「イザベラ・ネオ」こん身のコマンド投げが決まり、海外勢最後の希望だった彼もまたドロップアウトしてしまった。

米国代表「Devilim」対「北千里」は、緊張で動きが冴えなかったのか、あまりに一方的な試合展開になってしまった

あと一歩で壇上まで手が届いた「レイカス」だったが、「イザベラ・ネオ」の執念がそれを阻んだ形になった。

大会では、先鋒「タックス」のカサンドラが多くの勝ち星を挙げていたぞ。※写真は闘劇'07FINAL1回戦の同選手

最初に二本先行されるも、そこから逆3タテで切符を得た「レイカス」。6月の新宿予選でもキーマンとなった選手だ。

SCⅢ[illegible]

ソウルキャリバーってどんなゲーム？

闘劇の盛り上がりを見て面白そうだと思ったけれど、このゲームについてよく知らない……そんなアナタにお届けします。

濃いプレイヤーがそろったこともあり、盛況を博した闘劇'07SC3AE決勝大会。会場で直接観覧していた人も、LIVE中継を自宅で見ていた人も、本作の熱さを肌で感じたのでは？

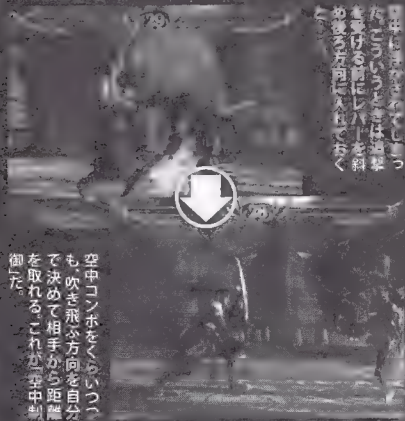
しかし本作は実際に触れていないと分からない部分が多いため、観戦していた人からは「楽しそうなんだけど、よく分からない」という感想も多く聞かれた。良い機会なので本作の特徴を改めてご紹介しよう。

稀に上級者でも理解できないキャラが居るが、ゲーム自体の根っこは単純だ

Q1 コンボ安くない？

1回で与えられるダメージは1/3から1/4が基本。吹き飛ぶ方向をくらっている側が操作できる「空中制御」というシステムがあるため、浮かせた後は大ダメージの技を1発入れてコンボをシメるのがセオリー。ただしリング状況によっては片方にしか空中制御できない場面（逆側に飛ぶとリングから落ちる場合など）があり、状況限定の大ダメージコンボも発見されている。

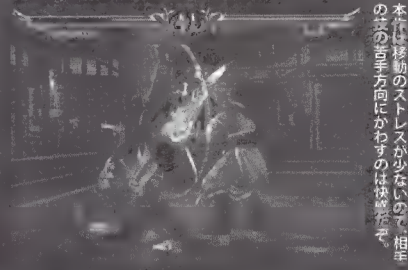
受け身確定が豊富なキャラクターも居るので、相手に受け身を取らせてダブルアップ……といったスリリングな展開もあるぞ。

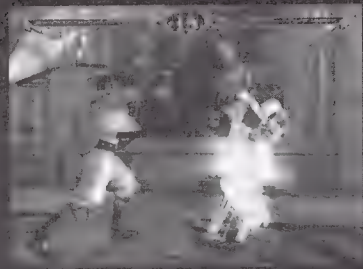
画面は空中でくらってしまったが、こういうときは追撃を受ける前にレバーを斜め後ろ方向に入れておくと

空中コンボをくらいつつも、吹き飛ぶ方向を自分で決めて相手から距離を取れる。これが「空中制御」だ

Q2 どんな読み合いが起こってるの？

中距離戦では、技を8WAY-RUNでかわしてのスカし確定と、急接近から中段と投げで仕掛ける二択が基本となる。これを阻止するには横斬りを振って8WAY-RUNを止めたり、けん制技で追い払う読み合いが起こる。技のリーチを把握して先端で当てる見切りとテクニックが重要だ。

近距離戦では縦横と上中下の絡んだ読み合いが熱い。横斬りは発生が早く横移動を止められるが、上段や下段が多くしゃがまれる危険を伴う。縦斬りは浮かせ技などが多く攻めの主軸になるが、弱い方向に移動されると空振りしてしまう。また、投げが非常に強いことも覚えておきたい。

壁コンボやリングアウトは一発で試合を決める破壊力を持つため、リング上での位置取りや追い詰め方などは「鉄拳」並みに重要。プレイヤーの戦略が出やすい面白い部分だ。

本作は移動のストレスが少ないので、相手の技の苦手方向にかわすのは快感だぞ。

Q3 どのキャラ使えばいいの？

基本的には見た目で惹かれたキャラを使えばOK。だが「強いキャラで追い付きたい、勝ちにいきたい」ということであれば、入門しやすい御剣、入力は難しいが慣れると無類の強さを発揮する雪華が安定。足が速くダメージ効率も優秀で、技も一通りそろっていて動かしやすいカサンドラもおすすめだ。

ある程度本作に慣れた人は、壁際での強さが光るアスタロス、セルバンテス、ジークフリートが楽しい。相手を運んで追い詰めていくプロセスはほかで味わえない快感があるぞ。守りの強さを追求したい人は、リスクの無い立ち回りができるソフィーティアやキリクがいい。「職人」と呼ばれたい人は、アイヴィーや吉光で入力をとことん極めてみよう。それでもダメなら、マキシを選んで連打で勝負!!

ギャンブルが好きな人は、リターンが大きいこのキャラもおすすめ

続編制作中!! 『SCⅣ』に期待せよ!!

本作の続編、『ソウルキャリバーⅣ』（以下『SCⅣ』）は2008年発売予定。PS3とXbox360の2ハードで展開される。現在好評発売中の「鉄拳5 DARK RESURRECTION Online」（PS3）と同じく、オンライン対戦が実装される予定だ。

登場キャラクターは御剣、タキ、アイヴィー、ジークフリート、ナイトメア、ティラ、ソフィーティア、カサンドラ、ヴォルドの9キャラクターが既に発表済み。新キャラクターについては未公開となっている。

対戦格闘部分は『SCⅢAE』をベースに開発されているようだが、さまざまなシステムで新要素が盛り込まれる予定。KOやリングアウト以外の新しい決着方法を導入するという。

アルカディア読者なら気になるアーケード版のリリースについてだが、これに関してはまだ情報は無い。『SCⅣ』の登場まではまだ時間があるので、今は『SCⅢ』をやり込んで腕を磨き、来たるべき開戦の日を待ち構えよう。

闘劇'07FINALを終えて……

今回の闘劇の『SCⅢ』、見た人からは面白かったという反応が多く寄せられたようだ。試合を見て興味を持つ人が増えたことは、良い大会だった何よりの証だ。

闘劇が終わったことで一段落した……という、燃え尽き症候群のような状態になることは避けなければならないだろう。今回満足できなかった人、さらにモチベを上げた人、そして新しく関心を持った人などを巻き込み、さらなる大きなうねりを作り上げる必要がある。関東や関西に頼らない、地方独自の大会を作る動きもある。今後もキャリバー熱を燃やし続けていきたい。

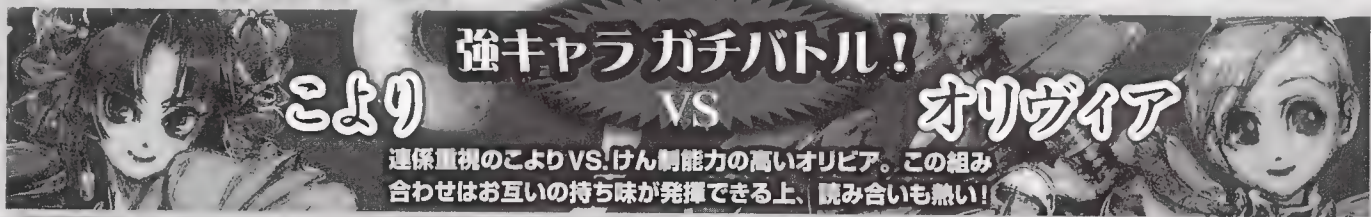
SCⅢ事典 攻略の情報源：新しいゲームで困るのは情報源だが、本誌や闘劇魂のバックナンバーのほか、ネット上で探すならwikiと掲示板がお勧め。「got squ… …や情報が古く不完全だが、ある程度情報を得られる。「ソウルキャリバー3総合掲示板」（http://jbbs.livedoor.jp/game/12810/）の初心者スレッ…

さらにヒートアップするテクニックを吸収せよ！

BattleFantasia™
バトルファンタジア

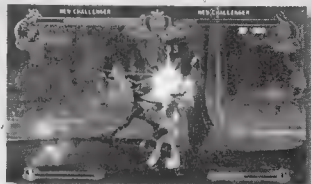
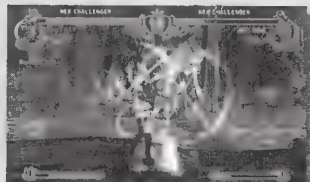
いまだ熱い対戦模様が繰り広げられていて、その進化が止まらない本作。今回は女性キャラ同士によるガチバトルをはじめキャラ攻略も厳選。知識をより深めて実戦に役立てよう。

Text：MVP、OYZ

BattleFantasia
■メーカー：アークシステムワークス／タイトー
■ジャンル：剣と魔法の対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：稼働中（2007年4月）
■使用基板：TAITO Type X²

強キャラガチバトル！ こより VS オリヴィア

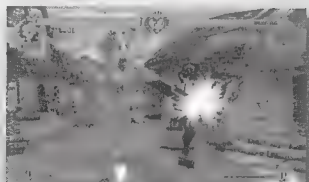
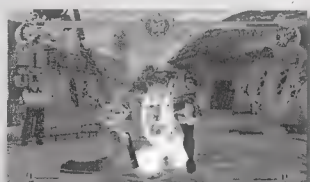
連係重視のこよりVS.けん制能力の高いオリビア。この組み合わせはお互いの持ち味が発揮できる上、読み合いも熱い！

ヒット＆アウェイを身に着けよう

中間距離での主力技である立ちDとしゃがみD。オリヴィアを相手にした場合、前者は立ちCでつぶされることが多く、後者はしゃがみCから反撃をくらう。この距離は不利だと認識し、バックジャンプなどでいったん間合いを離す方が無難だ。その後は、ダッシュジャンプや空中ダッシュを活用し、遠距離→近距離といった流れで勝負する。ダッシュジャンプDは多段技なのでガチされにくく、空中ダッシュCは座高の高いオリヴィアに当てやすい。空対空にはジャンプBが効果的。これらで接近し、お茶出しから始まる得意の連係でダメージを与えるといい。

空中ダッシュCは地上の相手に効果的な上、時々ジャンプ防止としても機能する。

崩し手段の一つとして盆返しが有効。ヒット時は強風車→雑巾重ねで追撃すること。

接近前と連係後の処理が大切

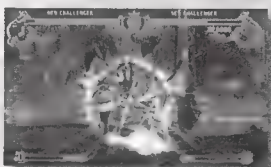
こよりに対して有利なのが遠距離立ちCが届かないくらいの間合い。空中ダッシュと跳び込みを警戒しながら、後ろに下がりつつ着地に遠距離立ちCを合わせて体力を奪おう。空中ダッシュには垂直ジャンプCと➡＋Dも強い。どちらも早めに出してたたき落とそう。やや近い間合いの空中戦はジャンプBで対応可能。

いったん接近された後はお茶出しからの連係とジャンプDのめくりに対応する。二番茶までガードしたら遠距離立ちCをバックジャンプ以外の行動をつぶせるぞ。めくりジャンプDは、深めにめくられるとしゃがみAが空振りするので割り込もう。

遠距離立ちCとジャンプCで接近を阻止。端へ追い詰められたら⬅＋Dで位置を入れ替える。

二番茶までガードしたら遠距離立ちCが安定。しゃがみDをつぶせるのがかなりおいしい。

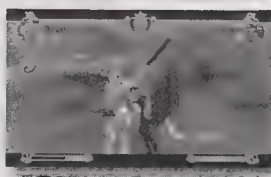
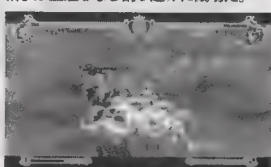
連係での駆け引き

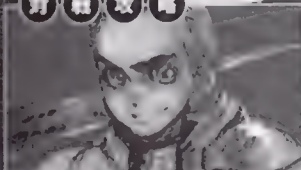
お茶出しの連係で一番茶まで出すと、その後、二番茶にはガチからの反撃が、裏番茶や一番茶で止めると、超必殺技の反撃がそれぞれ確定してしまう。お茶出し後は、盆返しや裏番茶などを出して早めに崩しておく方がいいだろう。

なお、二番茶をヒットさせてもこよりが若干不利となる。この後はバックジャンプで間合いを離すのが無難だ。また、二番茶がガードされた場合はかなり不利。オリヴィアの立ちCに、バックジャンプ、しゃがみD、立ちDのいずれも負けてしまう。ガードを固めて様子を見るか、上段ガチで対抗するといい。

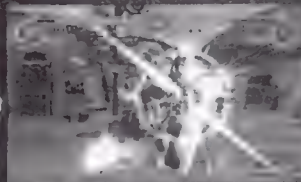
二番茶までヒットして連続技を決める。その後はやや不利となるので……。

バックジャンプで逃げよう この距離では無理に勝負する必要が無い。

一番茶からの連係に割り込む

お茶出し→一番茶をガードした後の連係は、裏番茶、盆返し、二番茶などへの派生が多いはず。この連係には超必殺技での割り込みで対応するのが、リターンが大きく有効。というのも、一番茶後にケンティフォリアで割り込めば、盆返しに勝つことができ、裏番茶で背後へ回られてもコマンドの関係で自動的にエグランテリアになって反撃できるのだ。どちらも超必殺技なので大ダメージを期待できる。残った二番茶には超必殺技をつぶされてしまうものの、二番茶のみくらってもたいしたダメージにはならない。強気に勝負！

一番茶の後にケンティフォリアを入力。相手が盆返しなら割り込みに成功だ。

裏番茶で背後へ回られても、自動的にエグランテリアになって反撃になる。

対戦攻略 ウルス Urs

今回は無敵を生かした割り込みと状況に応じた効果的な追撃を紹介。慣れると簡単なのできっちり反応しよう。

連係に無敵で割り込む

こよりのお茶出し→一番茶→二番茶の連係は、一番茶までのガード後に無敵技で割り込める。バリファイブレイドが安定で、近距離ならばバシリスクバーストも狙える。一番茶→裏番茶で背後に回られても、バリファイブレイドの入力の際はしゃがみC、バシリスク・バーストにするとゼロヨングライドが背後へ出て反撃となる。一番茶で止めた場合も反撃可能なので、お茶出しから連続技以外の連係を完全に封じ込めるそ。

一番茶までガードすればその後は何に連係されても反撃確定。バリファイブレイドが安定。

ジャンプCからの追撃

横にリーチが長いジャンプCは空中戦で頼りになる技で、これを当てた後に超必殺技で追撃するのが基本。ただし、前ジャンプでジャンプCを当てた際と、前ジャンプ中に相手のジャンプ攻撃をガチしてジャンプCを決めた後では、着地までの軌道が変化し追撃も変わってしまう。ガチをせずにジャンプCを当てた場合はバシリスク・バースト、ガチ後に当てた場合はバクオンロードマスターと、技を使い分けていこう。

前ジャンプでガチした後にジャンプCを当てたときはバクオンロードマスターで追撃。

対戦攻略 デスブリンガー DeathBringer

カウンターを見越した連係や新着連続技でさらに躍進！ 実戦的なテクニックも吸収して一歩上を目指そう！

技のつなぎをよく見る

デスブリンガーの技は一発が重く、カウンターヒットからつながる連係も多い。特にしゃがみA始動のものは連係で出して、カウンターヒットからの連続技になるのを期待しよう。ここからつながる技は、しゃがみA、近距離立ちC、しゃがみB、しゃがみD（アタックセットで入力）など。また近距離立ちC→しゃがみB、立ちP→立ちB（→立ちD→遠距離立ちC）のつなぎもカウンターからのリターンが大きい。

カウンターでつながる技を連係に使っていき、キャンセルできる技からは必殺技へつなごう。

有効な連係と連続技

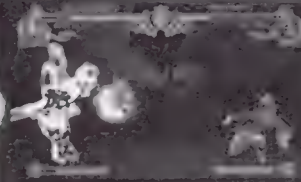
しゃがみAからのアタックセットなどでしゃがみDを出した場合、ボタンを押し続けた最大ディレイ攻撃を相手にガードさせると、有利な状況となる。間合いが離れるので投げは狙えないが、すぐにしゃがみBを連係させると相手はジャンプできない。これと垂直ジャンプCでガードを揺さぶるのが有効だ。一方、新着連続技は、画面端近くで下段ガチドライブを成功させ、ジャンプD→近距離立ちC→しゃがみC→しゃがみA（キャンセル）→ファイナルストライク。この連続技は威力が高く、連続技後には憤怒の叫びに安全に移行できる。この後も、有利な状態で起き攻めができるので覚えておこう。画面中央ではファイナルストライクが届かないので画面端までの距離には気を配っておくこと。

対戦攻略 オディール Odile & Dolfurod

ヒートアップ中の必殺技は、通常の性能に＋αとなる。特徴をつかんで闘い方の幅を増やしていこう。

ヒートアップの使い方

ヒートアップの活用方法は主に二つある。一つは攻め込む手段。遠距離で発動したら、飛び道具のアントルラセを撃って、それを追いかけるように前進するといい。2段技なのでガチされてもオディール側がかなり有利。これを嫌って跳び越そうとする相手には、ジャンプ防止のアラベスクでけん制しておくのもアリ。

また、Bプティピルエット→ジャンプCorDで攻め込むのも有効。ヒートアップ中のプティピルエットは、2、3段目がジャンプキャンセル可能なのでリスクが少ない。二つ目は崩し手段。ヒートアップ中のカブリオールは、ガードされてもプティピルエットに派生できる。距離を調整すればプティピルエットが連続ヒットする、初段をガードされても、中段→めくり攻撃と続くのでガードが難しい連係となっている。

↓↙←A+B+Dボタンを同時押しし、ヒートアップ発動と同時にアントルラセを撃つといい。

カブリオールは[illegible]すると、Dプティピルエットが連続ヒット！

イラストまだまだ受付中！

「BF団」の砦

白黒ページとなっても、BF団の戦いはまだ終わらない！ 今月も編集部に届いたイラストから、水彩で描かれた温井川 天佑さんのワトソンと、勇ましくバトルを展開中のふじたに真砂さんのセドリックを紹介。どちらも色合いが美しい作品だけに白黒なのか本当に残念！ アイルビーバーック!!

広島県 温井川 天祐さん

埼玉県 ふじたに真砂さん

タイムアタックチャレンジPART2
コーナリングテクニックの向上でタイムアップ！

きついコーナーは少ないが、インをキープするのが難しいコーナーや切り返すコーナーが多い『筑波』。ここをベースに、タイムを縮めるテクニックを習得しよう！

頭文字D ARCADE STAGE 4
■メーカー：セガ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発 売 日：2007年2月下旬（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

Text: ずるずる㈱

携帯電話またはパソコンからアクセス!!
頭文字D.NET【http://sega-initiald.net/】

筑波のコースからコーナリングテクニックを学ぶ！

筑波のコースは、大きく三つの区間に分けることができる。

タイトなコーナーが多く、速度をキープするのが難しいA区間、直線が長いB区間、コーナーの間が離れていて、進入時の減速が不可欠なC区間の三つだ。

それぞれの区間の特長をしっかり理解し、テクニックを習得して、タイムを縮められるようにしよう。

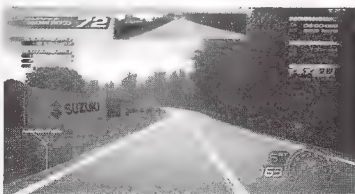
A区間：インキープ

コーナーの間が短く、切り返す作業が忙しいためにインを突きにくい。

素早く切り返すことは当然だが、何よりも各コーナーのRと長さを覚えることが肝心。覚えることできっちりインベタで走れるようにする。

いかにインに寄り、キープできるかがポイント。そのために各コーナーの大きさの暗記は絶対条件！

B区間：トップスピード

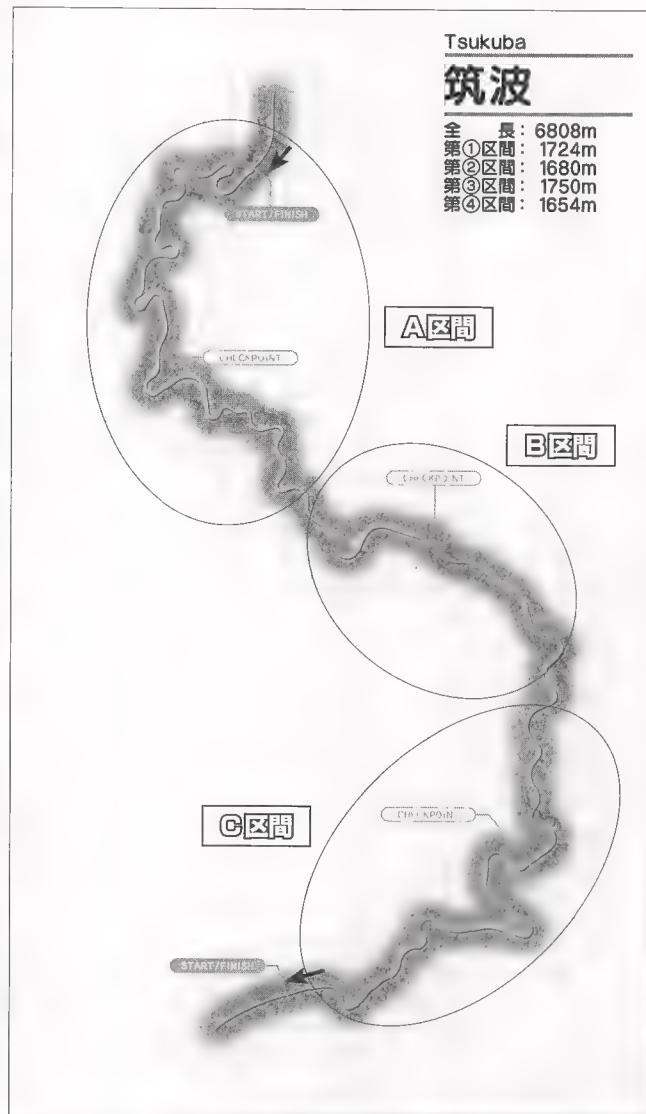
直線が長く、トップギアで走れるこの区間。できるだけここで速度を上げておこう。そして、その先にある、「速度が落ちてしまうコーナーをトップギアで走るテクニック」を覚え、タイムアップを目指す。

トップスピードを上げられるかは、この区間の直前で決まる！ ミスをしないでより高い速度を目指す。

C区間：最短距離

コース幅も広く、ラインの移動が結構多いので、いかにコーナーとコーナーをつなぐかが勝負となる。

コースレイアウトをしっかり暗記し、コーナーを最短でつなぐラインを見出し、それをトレースしていく。

コースの幅が頻繁に変わるので、それを把握しておかないと余計な距離を走ることになりタイムロスに！

頭文字Z ずるずる最速伝説 **安定した走りをモノにするには?**：きついコーナーが多いコースは、メリハリがあるので暗記しやすく、攻略の上達度が分かりやすい。だが筑波は、メリハリが少なく安定した走りが身に着きにくい。こういったコースで早く上達するには、きつくないコーナーを安全かつ的確にクリアする基本テクニックをマスターしているかが大きなポイントとなる。

『頭文字D ARCADE STAGE 4 LIMITED』東京ジョイポリス絶賛稼働中！

東京ジョイポリスにはRX-7、スプリンタートレノ、インプレッサの実車でレースが楽しめるアトラクション『頭文字D ARCADE STAGE 4 LIMITED』が設置されている。

リアルに再現された車体は、ハンドルを切るとコーナーを曲がっているがごとく動くようになっている。本当に峠を走っているような感覚を味わえるぞ！　実車なので、運転席の隣りには当然助手席がある。そこに同乗して二人で楽しめるようになっているのだ。

※アーケード版の頭文字D免許証は使用できません。
プレイ料金：1プレイ＝600円

右からFD、86、インプの3台が並ぶ迫力はかなりすごいぜ！

外見はもちろん原作に忠実。エアロもバッチリ装着！

実車が激しく動く！

各車のドラポジが微妙に違う。実際に乗って確かめてみて。

中・高速コーナーでの「技」の積み上げでタイムを縮めよう！

その1　オーバーレブでスピードをキープ

タイムアップには速度上げるだけではなく下げない努力も重要になる。

その方法のひとつがオーバーレブ状態にして、下げにくくすること。

オーバーレブは加速が止まるために タイムロスの原因だが、オーバーレブを利用することでステアリング抵抗で下がる速度を止められるのだ。

これを上手に使うことでタイムロスを抑えてインを突いていこう。

トップのひとつ下のギアのオーバーレブ速度、147～8キロをキープし、タイムロスを抑える。

難しいのは速度計でスピードを確認しながらシフトチェンジするため、片手操作が増えること。

その2　アンダーキャンセルでインをキープ

アンダーキャンセルは、速度超過でコーナーを曲がれない状態を回避するために、進入時にアクセルを一瞬ゆるめたり、時にはブレーキを踏んで曲がるテクニック。

これを使うのは、インベタで全開走行できないようなラインが膨らむコーナー。インを走り、最短距離を確保するために活用するのだ。

難しいのは、コーナーへの調整。使えるコーナーは限定されるので、アクセルオフと切り込みを一定にし、安定したRを作れるようにしよう。

進入時に一瞬アクセルを緩める。

一気に切り込みインベタへ。

理想の脱出ラインで抜けていく。

その3　コーナーとコーナーを最短でつなぐ

インベタをキープできるようになってきたら、インベタで走ってきたラインをコーナーから次のコーナーへ直線でつなげられるようにしていく。

目標とするのは「最短距離で走ること」。この走り方でとても重要なのは、インベタ走りから直進にする際、短時間にハンドルを戻すようにして、素早く加速できる状態にすることだ。

この積み重ねで速度を上げていく。

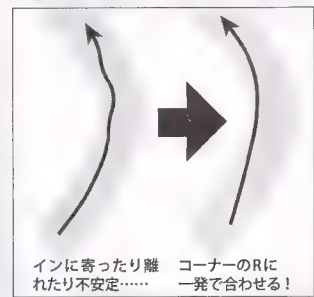
最短距離を走ることは、基本中の基本。

その4　コーナーのRに合わせて走る

タイムを縮めるためには、最短距離を走るインベタ走行が重要になる。しかしこのインベタ走り、安定させるのが非常に難しい。それはインを突く際に、ステアリングの切り込み量を調整しながら曲がっているから。

これを解消には、コーナーのRに一発で切り込み量を合わせなければならない。各々のコーナーの切り込み量を覚えることがコツだぞ！

インへの接触を怖がるとRが不安定に。

一発でRに合わせてインベタをキープ！

次号予告：秋名の下り、いろは坂の下りのタイムアタックにチャレンジだ！

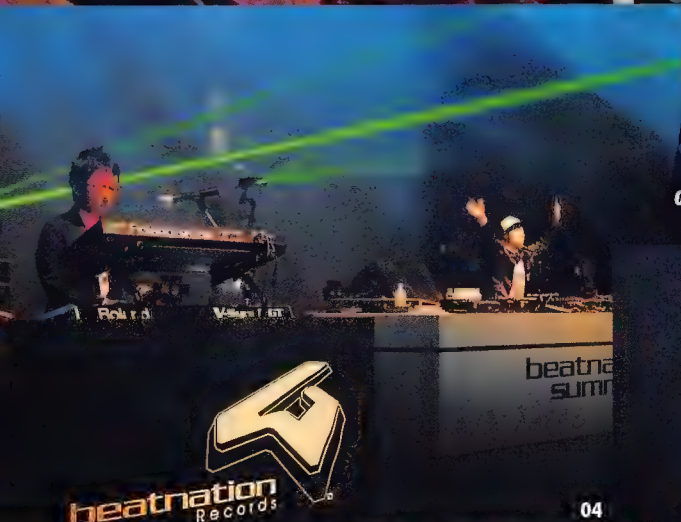
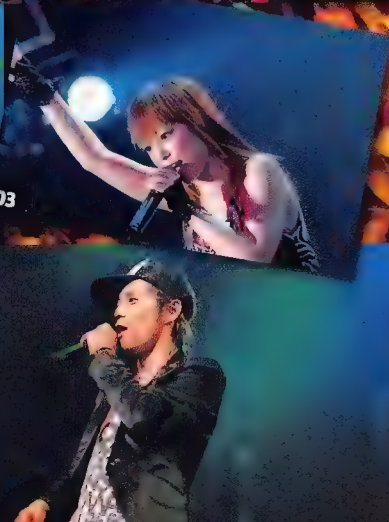
みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

BEAT RAIZING

beatmaniaIIDX ＋GuitarFreaks & DrumMania ＋ pop'n music

今回は先日開催された待望のイベント「beatnation summit」の関東公演をリポート！　そのほか、アルバム発売が決定した桜井零士さんのレコーディング現場にも突撃したぞ！

会場を揺らすサウンド！　響く歌声！ そのすべてが一つに……

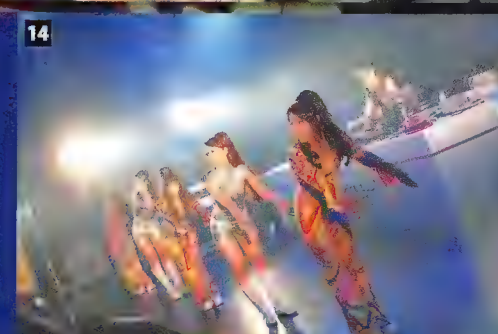
beatnation summit 関東公演リポート

DJ YOSHITAKA

夏の日差しが照りつける8月11日。川崎クラブチッタには、チケットを手にした幸運なファンたちが詰めかけ、会場は超満員。ライブがスタートすると、最初に登場したのはDJ Yoshitaka。オープニングナンバーは『GOLD』のテーマ曲「GOLD RUSH」で、1曲目から会場のテンションは最高潮！　ファンの大きな掛け声が会場を揺らしていた。そのほか「CaptivAte～誓い～」などが演奏され、ほっしーこと星野奏子が登場。この日はキーボードをTOMOSUKEが担当しており「INFERNO」も披露。最後は「みんなに出会えた思い出の曲」という「D.A.N.C.E.！」で会場を沸かせた。

01「GOLD RUSH」で会場に叫ぶDJ Yoshitaka。02 03 星野奏子の歌声が会場に響き渡る。04 ゲストにTOMOSUKE登場。05「D.A.N.C.E.！」を星野奏子と熱唱！

ⅡDX 真夏の祭典

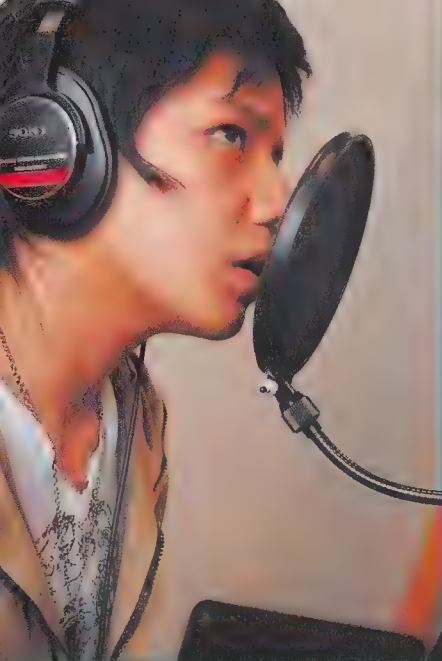
ファンとアーティストが一つに

一気にヒートアップした会場に、続いて登場したのはRyu☆。「second heaven」を皮切りに、途中にはHHH（トリプルエイチ）のDAIさんからのメッセージに加え、「HHH最後の一人」、VJハルカも初登場！　どちらも腕を振り上げ、ファンと一緒に楽しんでいた。最後はSota Fujimoriを呼び込んでコラボ楽曲「Go Beyond!!」披露し、バトンタッチ。Sota Fujimoriのステージは、「Cyber Force」などが演奏され、会場のファンは体を揺らしながら楽曲に心をゆだねていた。ゲストにはDJ SADAやcyborg AKEMIが登場し、3人の息のあったステージを見せてくれた。そして、ここでスペシャルゲストAKIRA YAMAOKA登場！　ダンサー5人を引き連れて登場するやいなや、「SPACE FIGHT」でファンの心をキャッチ！　仕掛けたっぷりのAKIRAワールドに会場は大歓声を上げていた。

■07気合の入ったパフォーマンスで会場を沸かせるRyu☆。08この日初登場となったVJハルカ。09Ryu☆とSota Fujimoriがコラボ楽曲「Go Beyond!!」で共演。10美声を披露してくれたcyborg AKEMIにファンのテンションも上昇！　11 12バラエティ豊かな選曲で最多楽曲数を演奏したSota Fujimori。13スペシャルゲストとして登場したAKIRA YAMAOKA。14ダンサーの個性的なダンスがステージを終始盛り上げていた。15 16MC GUHROOVYとNO+CHINのパフォーマンスが会場を和ませ、そしてアツくさせた。17 18渋い選曲でファンの心を引き付けたL.E.D.。19二人の個性が凝縮されたL.E.D.とkors kのコラボ楽曲「SOLID STATE SQUAD」も披露。20 22会場の大歓声の中、kors kがテクニックを存分に発揮。21ゲストにはMC Natsackが登場。ハイテンションなパフォーマンスに会場もノリノリ！　23 24最後に登場したdj TAKA。待ちに待ったファンの大歓声に両手を上げて応え、会場のテンションは最高潮に。25ゲストにはwac登場！　26アンコールの後には全員がステージに上がり、盛大なフィナーレを迎えた。

光り輝く黄金の4時間!!

beatnation records これが本当の始まり……

後半では、まずL.E.D.-G VS GUHROOVY fw. NO+CHINが登場。新曲「ROCK ME NOW」の初お披露目に加え、MC GUHROOVYとNO+CHINのトークも会場を湧かせていた。締めはkors kとのコラボ楽曲「SOLID STATE SQUAD」でバトンタッチ。kors kはゲストのMC Natsackと共に「ay caramba!!」を演奏し、「heaven above」を自身で熱唱。会場から大きな声援が上がっていた。そんなkors kからラストのdj TAKAへ最後のバトンタッチ！ dj TAKAの登場と共に、会場の熱気は最高潮！「いくぞー！」という掛け声を合図に「V」の旋律が響きわたった。ゲストのwacと共に「Votum stellarum」も演奏。アンコールでは、ファンにはたまらない曲の連続で、最後の最後までハイテンションのまま幕を閉じた。

レーベル発足後初の大規模ライブは、今後の可能性を感じさせる素晴らしいライブとなった。

桜井零士 セルフプロデュース 1st album「For Dear…」レコーディング現場に潜入！

BEMANIシリーズでボーカリストとして活躍する桜井零士さんが、ファン待望のアルバムを発売するという情報を聞きつけ、レコーディング現場にお邪魔してきたぞ。

今回アルバムに収録される楽曲はもちろんフルサイズで、オリジナルの新曲も収録。セルフプロデュースということで、桜井さんの魅力を凝縮したフルアルバムにになるぞ。さらにこのアルバムは、『pop'n music 15 ADVENTURE』のサントラと同時発売。BEMANIファンにとってはうれしさも2倍！ このアルバム発売について、桜井さんは「今までプロデュースをされる側でした。今作では自ら自分でプロデュースしています。これから、だれかをプロデュースできるようなアーティストを目指したいと思います。このアルバムは集大成ではなく、これが始まりなんです」と話してくれた。

桜井さんのアツい想いが詰め込まれた1stアルバム「For Dear・・・」、発売を期待すべし！

集大成ではなく これが始まりだと 思っています

For Dear... 桜井零士

ストレートなロックサウンドと桜井さんの想いが込められたこのアルバム。発売は9/28。詳細はコナミスタイルへ！

BEMANI ニュースヘッドライン

白鳥 音乃

BEMANIシリーズの全商品広報担当です。ヘッドラインニュースとブログで、広報だからこその話題を提供しています。見出しで気になった話題はブログで情報発信してるのでチェックしてくださいね。

- PS2版『ギタドラ V3』新情報
- いよいよ稼動開始！ 着うた®も配信開始！『DDR SuperNOVA2』、『ギタドラ V4』
- あの感動と興奮をもう一度！ i-revo でライブ動画配信中
- あの人たちの新曲が!? PS2版『ギタドラ V3』特別版同梱 CD
- シリーズ10周年記念！ 商品化決定！ 武装神姫 ツガルのリペイント ver.
- 「ポップンミュージックワールド」で カッワイイ~ブログパーツ配信開始♪

PS2版『ギタドラ V3』 家庭用限定称号&復活曲

アーケードで『V4』が待望の稼働開始！ 発売が決定しているPS2版『ギタドラV3』では、『V4』と相互に連動する仕掛けがあります。その一つが、何と家庭用オリジナル称号！ PS2版『V3』でしか手に入らないオリジナル称号を『V4』で使うことができるんです。

そして、気になる収録曲は、家庭用オリジナル楽曲、『V4』からの先行収録曲、『V3』サントラオリジナル楽曲、過去シリーズからの復活曲など、過去最大のボリュームでお届けです。ぜひ、みずしな孝之先生の漫画小冊子が付く初回生産版でゲットしてください！

音乃のオススメポイント♪

家庭用初収録楽曲

今作のウリの一つが、初収録曲！ 家庭用初の楽曲の中から選りすぐりを収録してるんです。今回はそのうちの4曲を公開しちゃいます！
- CLASSIC PARTY triathlon ／小野秀幸
- Marigold ／ SHORTCUTS
- MIDNIGHT SPECIAL ／ Love machineguns
- Wall Street down-sizer ／ Thomas Howard Lichtenstein

懐かしい～って思った方も、まだプレイしたことないって方も、ぜひぜひ遊んでみてください！

音乃のもっと知りたいBEMANI情報通ブログ http://mp.i-revo.jp/user.php/otono/

IIDX Favorite Numbers お気に入り楽曲♪

☆目まぐるしい展開！
首位と2位は不動!?

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~ / Zektbach	【151.3pts.】
2nd	EDEN / TЁRRA	【100.8pts.】
3rd	花吹雪 ～ IIDX LIMITED ～ / S.S.D.FANTASICA feat.ユッコ	【67.2pts.】
4th	GOLD RUSH / DJ YOSHITAKA-G feat.Michael a la mode	【58.8pts.】
5th	VANESSA / 朱雀	【50.4pts.】
6th	CROSSROAD ~Right Story~ / jun with TAHIRIH	【42.0pts.】
7th	華蝶風雪 / 白虎	【33.6pts.】
8th	DoLL / TЁRRA	【25.2pts.】
9th	SigSig / kors k	【22.7pts.】
10th	CaptivAte~誓い~ / A/I	【19.3pts.】

1st Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~ Zektbach
151.3pts.

今月も首位は「Blind Justice ～Torn souls, Hurt Faiths～」が防衛。だが3位以下では相変わらず、『GOLD』新曲の数々が毎月予想不可能の激しい順位争いを展開している。その中で最近安定して2位を守っている「EDEN」。ここで新作の発表がどう影響する!?

投票者の声

サントラでも毎日欠かさず聴いてます！（福島県　なっつさん）／はたして二人の運命は……!?（東京都　ピーター君）／このスケール、まさに叙事詩！（東京都　ROCK君）

GO Favorite Numbers お気に入り楽曲♪

☆波乱ふたたび!?
『V4』前哨戦！

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	ヒマワリ / RIYU from BeForU	【168.1pts.】
2nd	月光蝶 / あさき	【150.4pts.】
3rd	Concertino in Blue / 佐々木博史	【53.1pts.】
4th	この子の七つのお祝いに / あさき	【48.7pts.】
5th	MODEL FT2 / Mutsuhiko Izumi	【44.2pts.】
6th	赤い鈴 / あさき	【39.8pts.】
7th	CaptivAte~裁き~ / DJ YOSHITAKA feat. A/I	【35.4pts.】
8th	雫 / あさき	【31.0pts.】
9th	航海に告ぐ / あさき	【26.5pts.】
10th	Venus / Tatsh+RayZY	【22.1pts.】

1st ヒマワリ RIYU from BeForU
168.1pts.

先月「月光蝶」に追い抜かれた「ヒマワリ」が、今月は夏の後押しを受けてか、ふたたび首位を奪還！今回の集計にはまだ含まれていないが、ついに稼動開始となった『V4』の波も次からは押し寄せてくるハズ。ランキング全体に、間違い無く大波乱が来る！

投票者の声

夏によく合う曲。暑い日にこそプレイ。（福島県　TAKEHARU君）／とにかくたたいては弾いてます！（青森県　羽清アユカさん）／いつ聴いてもいいね！（大阪府　神ドラン君）

IIDX Favorite Characters お気に入りキャラクター

順位	キャラクター	ポイント
1st	緋浮美	【152.5pts.】
2nd	ツガル	【135.6pts.】
3rd	セリカ	【110.2pts.】
4th	彩葉	【101.7pts.】
5th	[illegible]	【83.2pts.】
6th	[illegible]	【67.8pts.】
7th	リリス	【59.3pts.】
8th	[illegible]	【55.1pts.】
9th	エリカ	【50.8pts.】
10th	セム	【46.6pts.】

1st 緋浮美
152.5pts.

先月に引き続き、緋浮美が首位を見事防衛！　さらに根強い人気を誇るツガルがここに来て急浮上し、久々に2位にランクインを果たした。一方彩葉の方は、2位、3位ともに同じ妹（妹似）キャラに奪われ4位という失速気味の様子。やはり姉の呪いが効いたのか!?

投票者の声

[illegible]／[illegible]オレの姉さんになってくれ!!（大阪府　YU-MAN君）

KONAMI MOBILE 月間ダウンロードランキング

順位	曲名 / アーティスト（収録作品）
1st	凛として咲く花の如く / 紅色リトマス(pop'n music 15 ADVENTURE)
2nd	GOLD RUSH / DJ YOSHITAKA-G feat.Michael a la mode(beatmaniaIIDX 14 GOLD)
3rd	Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths ~ / Zektbach(beatmaniaIIDX 14 GOLD)
4th	SigSig -Dark Side Remix- / kors k [Remixed by DJ Technorch](cyber beatnation 1st [illegible])
5th	Second Heaven / Ryu☆(beatmaniaIIDX 14 GOLD)
6th	この子の七つのお祝いに / あさき(神曲)
7th	雫 / あさき(神曲)
8th	ヒマワリ / 小坂りゆ(BeForU)
9th	夢幻ノ光 / TЁRRA(RΞVOLUTIΦN)
10th	月光蝶 / あさき(神曲)

フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ投票募集中！

『V4』など新作も仲間入りし、残暑に関係無くまだまだ熱い！　そんなBEMANIフリークのあなた、ぜひ「フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ」でその想いを票に変えてご投票ください！　投票はアンケートハガキの「自由欄」で、3部門の各1位～3位に一度にできます。投票する曲やキャラを選んだ理由や、応援コメントなどもあるとso nice!!　今月も投票してくれた方のみ対象の、特別プレゼント抽選枠をご用意してお待ちしています！

今月は、投票者の中から抽選でPS2版『beatmania IIDX13 DistorteD』を3名様にプレゼント!!　ご応募お待ちしています!!

リレーコラム こなみっくす
第20回　肥塚良彦

みなさんこんにちは。前回のショッチョーさんからご指名いただきました肥塚良彦でございます。主にギタドラ、時々ポップンにも参加しているサウンドコンポーザーでございます。よろしくお願いします。ロイヤルなお話ということでお題をいただいているのですが、ちっともロイヤルに関しての知識がございません。ミルクティーかホームセンターぐらいしか分かりません。申し訳ございません。ロイヤルな生活を想像することはできますが、今回は実話で。

先日、神戸のサウンドスタッフの間で、高校時代の話で盛り上がりました。かなりの個性派集団ではございますが、各人の学生時代はもっとさまざまで、中にはそれはもう聞くに堪えないぐらいのワルさばかりしていた人も見受けられます。僕は見た目も中身も小さい系の人間でございますので、さほどワルさはしなかったのですが、小さな反抗はありましたね。

例えば……、通学には制服を着用致します。"制服の下には派手でないものを着用"と生徒手帳には書いてあるのでございますが、反抗したいお年ごろであるゆえに、非常に攻撃的な真っ赤なトレーナーを着用いたします。でも上着は絶対脱がない！（怒られるとヤだからね）とてもちっちゃい反抗です。ちょいワルでございます。また、生徒手帳曰く、かばんは華美でなく、黒、紺を基本とし学生らしいものを……とあります。そこでひらめいた僕は、ある日これならどうだといわんばかりに、ルールすれすれのアイテムを持って高校へ行ったのでございます。そう、その名も"ランドセル"。華美でなく、黒で、しかも学生（？）らしい。これには先生方も暗黙でした。しかもこれが病み付きになり、これ以降大学卒業までずっと愛用していました。

もともとこのような小さい反抗からの行動でしたが、理由はもう一つあるのでございます。当時からバンド活動をしていたのですが、とにかくあがり症で、"人に見られている"という緊張から失敗してしまうタイプでした。人に見られることに慣れる方法はないか？　というのもありまして、これを始めたのでございます。ばかばかしいと思うでしょうが、これは結構効果がありましたよ。人の目というか、白い目には慣れましたね。

誇れるような話ではありませんが、少なくとも何かしらのアピールができ、またあがり症も克服できたので良しとします（良いのか？）。若気の至りというやつでございますね。若いうちに無茶はやっといた方が良いと思いますよ、ほどほどに。そんな僕でも、今はすっかりロイヤルな真人間でございますから……。

ということで次回は、若いころからワルだったのか、今でもワルなのか定かではありませんが、アルバム発売後ますます好調なdj TAKAさんに再び登場していただきますので、ひとまず六本木にバトンをお返しするでございます。

次回はdj TAKAさんが登場！

どちら様も、おひけぇなすって。

おひけぇなすって…わたくし、生まれも育ちもエゲレスです。ロンドンで産湯をつかい、はや二十三年。人詠んで、「竜」のデュエルと発します

ザシャッ

1

ふ…ふふふ。ついに…遂に来ちまったぜ。俺の時代が…！

ウフフ…

りゅう？

2

若手の登場で、出番もめっきり減りまくり…。今日という日をどれだけ待った事かぁぁぁ…

むはー～ん

3

いや…そう。俺様の存在が時代に早かった。早すぎた。だからこその「今」！

キュピーン

誰？

キモッ

4

俺様のおかげで「15」は大成功！

…のはず

どっぱーん

きゃー！

5

今や俺様はスター。同期のキミ達と違って…

スターですから…ウフフフ

あぁ、紅茶がウマイ…

グリグリ

6

いや…でもよ。聞いたところによるとだな…

？

7

あぁ…、「単に」テーマが迷彩だから、「たまたま」緑のオマエってだけ…らしいぞ

何目立ってんだあほう

ザクッ

げふううう一ッ

END♪

キャラクターランキング TOP3

緋浮美
「あら？　彩葉さんはどちらに？」

津軽
「あ…。ひさしぶりの表彰台!?　やりました♪」

セリカ
「おーっと！　に、二週連続キープ!?」

『ヒフミ』
京都から襲来。
彩葉の姉にして天敵。

『セリカ』
美大生。
猫が苦手なのを克服中。

『夏天』
シアティエン。本名はアルア。
ナイアの妹。

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。
あだ名はリリス。

『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。家出中。

『エレキ』
士朗の弟。兄を連れ戻しにきて失敗中。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。

『デュエル』
元フーリガン。「紅茶」と「寅さん」好き。

『鉄火』
寿司屋『鉄寿司』の長男。
彩葉たちと高校が同じ。

『茶倉』
彩葉の元憑依霊。霊力強めのときはだれでも憑依可。

『孔雀』
クジャク。変身ヒーロー、フィギュア大好き外国人。

『彩葉』
京都出身の女子高生。
理々奈の相方。

『ニクス』
元、軍に所属。
今はフリーター。ハーフ。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。
セリカの双子の姉。

『達磨』
ダルマ。ツガルの同級生。
スケベだけど天才児。

だからな。やっぱり朝はロイヤルミルクティーに限るワケよ。

DJ NUMBERS

おひけぇなすって！　そんなワケで本日は手前が仕切らせていただきやす。どちら様もおひけぇなすって！

というわけで次回作の『15』の看板スターのデュエルだ。よろしく頼むぜ。

昔話なんてあんまりしたくないんだけどなぁ。ま、少しばかり付き合ってくれ。むかーしむかしのお話。十代の俺は家の事情もいろいろあって、悪い連中とつるんでは「フーリガン」なんて呼ばれ、気にも留めずにあふれるエネルギーを無駄な方向へ注いでたワケよ。阿呆だったねぇ。未完成の青い果実、緑色のみかん、鉄火のワサビ寿司のようだったぜ。

とにかく何やってもハンパ者でよ。ロンドンの煙に隠れながら、ヤバい商売に手を染めていった。勢いだけで登りつめた闇商売なんか転がり落ちるのも一瞬なんだよな。ブスリと一発、腹にくらって目覚めてみりゃあ、真っ白な薬臭ぇ部屋に大の字になっていた。しばらく動けない体だとおとなしくテレビ見るぐらいしかなくってよ。

でだ。当時は日本の映画がヨーロッパで少しブームでよ。たまたまリンゴくいながら見ていた日本の映画。それが結果的に俺を変えるきっかけになった。辛くても豪快に笑い飛ばす「○ラさん」の映画シリーズにハマっちまった。自由気ままの渡世人。映画の中の「男」の生き方に憧れを抱いたものさ。日本って国の関心も高まるばかり。病院を抜け出し、海を渡って着いちったぜこの日本に。ま、そこまでは良いんだけどよ……。

今の日本人の男には中々「日本男児」っていう奴が居なかった。少しがっかりしたが、日本中をぶらついていたら何か居心地が良くなっちまっていろいろとこの国のことを学ぶようになってたな。仕事も日本語を覚えながら頑張って、何とかネットで商売ができるようになった。ノウハウはガキのころに家で見てたからな。……、その後つぶれたのもやっぱり「血」ってヤツかもしれないけどよ。

これでも人に何かを伝えるってのは得意な分野なのかもしれねぇ。日本の文化を書いた本がバカ売れしたもんで、いきなり印税で「大金」が入ってきた。前の商売で作った借金をすべて返してもまだまだ金は残ってる。日本で知り合った特殊な趣味を持つヤローや、「大和撫子」のカケラもねぇキツいバイク女に酒代を寄らされることもたまにはあるが、昔に比べれば悪くない日常だ。

今時珍しい「江戸っ子」気質の寿司屋も俺の好きな場所の一つだ。高校生のセガレは少し変だが親方は「○ラさん」に少し似た雰囲気をかもし出す渋いオヤッさんだからな。厳しいけどよ……。

ゲーセン仲間も変な奴らが多いけど、こんな日常もなかなか悪くないもんなんだぜ。そんなわけで、ティータイムだ。

そして今日も騒がしくもにぎやかな日常が始まる。

おーい鉄。朝だぞー。起きろー。（フミフミ）

……くぁあふあぁぁぁぁ。……眠い。朝っぱらから人の部屋で、何してるんだよ。変なかっこうして……あふ。（ゴシゴシ）

何ってお前、今日だろ「アレ」。聞いてないのかよニクスから。ホラとっとと準備しろって。（フミフミ）

……だから何だよ「アレ」って。げっ！　まだ朝の５時かよ！今日は日曜なんだからゆっくり寝させてくれ……。（モソモソ）

ふ〜ん。ま、いいけどな。後悔しても知らんよ。それじゃこのまま運ぼう。お〜い山……孔雀くーん。全部もってっちゃって〜♪

サー！　イェッサー！　デュエル将軍！（ゴロゴロ、グルグル、シュルッ、ギュッ！　ギュッ！）

どわっー!??　何だ？　ナンダ！（モグッ）

じゃ、孔雀。その布団スマキよろしく車に放りこんでくれたまえ。ほらチップだ。

サー！　イェッサー！　仰せの通りに。（チッ……千円札か）

ふぉおーッ！　フガーッ！　これ解けー!!（ドスン！　バタンッ！）

こらこら、暴れなーい。（ドスッ。フミフミ）

モンガーッ！　くおーッ！（バタンッ！　ビタンッ！）

何か海老みたいだな……。かついで持っていくか。

（ガララ）
うるさーいッ!!!

ビクッ！

朝っぱらから何やってんだー!!　鉄火ー!!　……ってアレ？　何でお前らココに居るのよ。

いや……ソレはこっちのセリフ。

な、何でサクラが鉄火の家に居るんだ……??

？　何で？　そりゃ居るだろ。ふぁ〜。眠〜。

だってアタシ、「鉄寿司」の住み込みの女中だもの。

はぁっ？　は、初めて聞くぞそんな話。

は？　何でお前たちに言わなきゃいけないんだ？　アホか。

この前も、俺たちと一緒に店で普通に酒呑んでただろ？

お前らが来るのいつも夜だろ。アタシはランチから夕方までだからな。そりゃ仕事上がりだ。

き、気付かなかった……。

……！　あぁ、なるほど。いつもアネゴだけ親方からビール奢ってもらっていたのはそーゆーことか〜。

あぁ。仕事上がりのご褒美……ってアネゴ言うな！

ま、そうは言っても始めてからまだ一月も経ってないけどな。

そ、そうか。で、何でこの店なんだ？

いや。前からこの店で呑んでたろ？　鉄火の親父さんに気に入られてな〜。

それにしたって、住み込む必要あんのか？

あぁ。それはな一、アタシまだ実家に帰れないからな。……いろいろとあってね〜。ふぅ。

そうなのか？……そ、それならだな。今うちで住み込みメイドを募集……

ぶっつぶすッ！

モガ〜!?（いいから解け〜。「アレ」って何だ〜!?）もごっ！

あ……忘れてた。

？

どんなときも。どんなときも。紅茶だけは外せない。

IIDX NUMBERS CHARACTER：11
NAME ： DUEL（デュエル）
AGE：23
BLOOD TYPE：O
BORN：LONDON
FAVORITE：HAPPY HARDCORE、ミルクティー、寿司

イギリスはロンドンから日本へ。十代のころに親が経営する小売店が、系列親会社の株の大暴落の影響で倒産。生活は困窮を極めた。生きるために、十代半ばで闇市のブローカーとして、闇世界で頭角を現す。借金まみれの生活に、父親は酒とドラッグに逃げた。尊敬した父親の姿と、子供のころに夢見たサッカー選手になる夢を同時に失った。やりきれない貧困の怒りが、かつては情熱を注いだサッカー少年を、スタジアムで過激な応援乱闘を繰り返す「フーリガン」へと変える。スコットランドヤードのブラックリストにも載り、問題を起こしては闇世界に隠れた。しかし、シマ争いの抗争からナイフで刺され重体になったとき、数年続いた生活も終わりを迎えることに。偶然に病院で見た日本の映画から、スモッグに覆われた灰色のロンドンと違った色鮮やかな文化の国、日本の存在を知る。「○ラさん」の映画から「GIRI」、「NIN-JYO」という言葉に出会い、日本へ。しばらく日本各所をめぐり、かつての闇市で振るった手腕と商才を、まっとうな表社会で生かすことになった。ネットビジネスを展開し、イギリスと日本から見た文化感をウリにした著書が世界的に売れ、印税で生活ができるほどに。母国の両親に店を建て直す資金を融資し、自らは新たな商売を現在考案中である。ハードすぎる青春の心の支えには、父が子供のころに入れてくれた「ミルクティー」の思い出がいつもあった。

ⅡDXイラストギャラリー

新作が発表されたⅡDXシリーズ。またDJたちの新しい一面が見られそうですね。当コーナーでは、そんなDJたちのイラストを随時募集中。12月号(10月末売り号)に掲載希望の場合は、9月20日が締め切りです。

(岐阜県　ほみいさん)

「ッキャー―!?　ま、また耳が～?」

「彩葉。そないな胸をはだけた破廉恥なカッコ!　許しませんえ!」

「ち……違ッ!　コレはちが――ッ!!?」

「そうそう。それでね…」

「なっるほど♪　へ～、へぇぇ～」

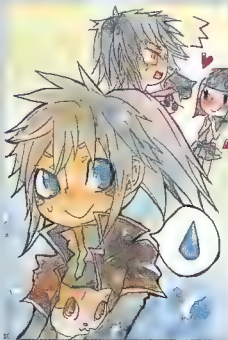
「これなら士朗くんもイチコロよ」

「えへへ。頑張ります♪」

(福岡県　皐月トミィさん)

(埼玉県　めもる伍長さん)

「おネエちゃんーッ♪　私も行く行くニャー(だきッ)」

「はいはい(笑)。じゃぁ、三人で行こうかお買い物」

「……ぎゅッ。(今日は、私の…お母様デス…)」

(東京都　白石イオさん)

「うっ!?　ネクタイは噛むなー」

「……すっかりなついてマス」

「リリスちゃんの雨ももう上がったか。ん……何だお前。友だちがほしかったか?」

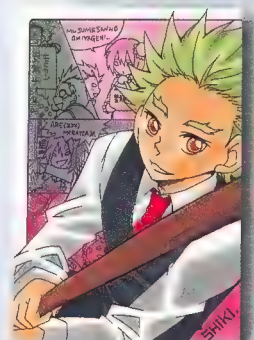
「フンフンフ～ン♪　俺てんちょ～♪(キュッキュッ)」

「お!　開店一番乗りや!」

「わっ!　師匠!　だ、ダメっすよ。まだ清掃中～」

(福岡県　15さん)

「ホホホ♪　色気より、まずは学業でしょ?(踏み踏み)」

「う……うぅ。こ、これはイベント用で……(ガクッ)」

(滋賀県　いちごだいふくさん)

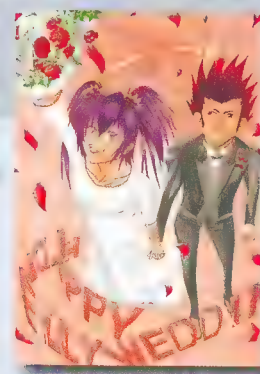
(三重県　睦月那弥さん)

「さ、久しぶりにお勉強みて差し上げますわ(バッ)」

「うわ～。ど、どっから出したん。その制服……」

「ホホホ。まだまだ現役で通りますわね♪」

「……。い、いやソレはどうかと(汗)」

「ホホホ。ホホホホホッ(ゲシッ!!)」

(山口県　ハブ☆スパくん)

「ムニャ……。ウフフ。ムニャ……」

「ムニャ……。っは!　ゆ、夢かー」

「何や。また寝てたんかセリカ」

「アレ……なんだまだ夢?ウ～ン(すりすり)」

「うぉッ!!??　な、な、なんや～??」

「どう?　似合う?　夏服」

「あぁ……似合うね。(何だろう……あの少年。嫌な視線を感じるなぁ)」

(千葉県　笹賀らんさん)

イラスト投稿大募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部ビート・レイジング ROOTS26 係

メールでの投稿は beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。(165ページ参照)

探検隊は闇の世界へ突入!!
人気曲ダークネス3の攻略もあるよ

今回は通常フィールドの隠し曲の詳細と、闇世界への行き方を教えちゃうぞ!! さらにさらに、後半ページでは闇世界の隠し曲である『ダークネス3(H)』を攻略するぞ!

pop'n music15 ADVENTURE
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発売日：2007年4月(稼働中)
■使用基板：——

Text：赤男

WELL-DONE

madam RAGORA

みんな、「わくわくミミニャミ探検隊」はプレイしているかな？ 今回は下のリストで前回紹介できなかったCS曲、移植曲と各色のボス曲の詳細を紹介。各色のボス曲はどれも冒険を表現した、個性あふれる曲ばかり！ これらの曲をプレイした後にスタート地点に戻ると、何やら見慣れない扉が……？

ジャンル名	曲名	アーティスト名
昭和怪奇譚	鹿鳴館の怪人	リシャール秋田
ビジュアル艶歌	月影華(TSUKI-KAGE-BANA)	丸山和嘉
フォレストスノウ	月雪に舞う花のように	猫叉Master
なまらジャズ	One Phrase Blues	小野秀幸
キュアー	緑の風	ナヤ〜ン
オービタリックテクノ	Flow	Scotty D. revisits U1
ガムラントランス	Gamelan de Couple	TOMOSUKE
スカ	SKA a go go	THE BALD HEAD
チテイタンケン	スーパーモグー	ぷちパンダ
エレフラッドウェイヴ	Aqua	Akino
ケルティックウインド	Caring Dance	猫叉Master
ラウドミクスチャー&ラガ	Soul On Fire	L.E.D.-G VS GUHROOVY fw NO+CHIN
ダークネス3	Quiet	フレディ波多江とエレハモニカ

君はすべての楽曲を手に入れて無事に抜けられるかな？

闇の世界への扉を出現させる方法

闇の世界への扉を出すためには、隠し楽曲を手に入れるだけではダメ！ 下に方法が書いてあるので分からない人はこれを見て出現させよう！！

通常フィールドマップに存在するすべての隠し楽曲を出そう(どの譜面でもいい)
↓
出した隠し楽曲のN譜面をプレイしよう

闇世界マップ

S＝スタート地点
●＝ダークネス3
☆＝隠し楽曲

SUPERモグー

まだ見ぬ世界のキャラたちが……君を待ち受けているぞ！

次のページで闇の世界の隠し楽曲ダークネス3を攻略するよ!!

さまざまな要素を含んだ総合譜面!!

Quiet

連打、交互押し、そして同時押しありと、あらゆる要素を含んだ総合的な譜面。この曲を難なくクリアできるようならポップン中級者卒業だ!

ジャンル名：ダークネス3（HYPER）
BPM：142
難度：29
アーティスト：フレディ波多江とエレハモニカ

POINT A 6～10小節

変則リズムのポップ君に注意しよう

6小節目の交互連打は、曲調が変わった後に降ってくる6個の16分交互押しだが、交互連打前のところに8分の7が配置された7個の交互押しでもあることを意識しよう。これを交互押しの最初だと間違えてしまうと、BADやGOODが出てしまい痛い目にあうぞ！

交互連打が終わった後は、「タンタタ」とたたく階段が4小節以上に渡って落ちてくる。8分→8分→16分という順に落ちてくるので、終始スキップするリズムでたたくことを意識すれば、GOODやBADも出にくくなる。

最初は同じ色2回が同じリズムになっているが、7小節目の後半部分を見てもらうと分かるように、途中から7→5の16分、5→3→1の8分と、前半部分とは違ったリズムになるので注意しよう。基本的に、下段のポップ君のみたたくことを意識しつつ、同じ色を2回×4セットで左に大きくずれていくと覚えていれば失敗しにくいだろう。

ただし9小節目の9→9→3のように一気に左にずれるパターンと、10小節目の左にずれる部分のように6→4→1と上段のポップ君が交じっているパターンがあるので、頭に入れておこう！

POINT B 30～34小節

同時押しと交互押しの変化に気を付けよう

30小節目の初めにある散らばっている同時押しは、押し間違えないように慎重に押そう。ここを抜けると、8分の同時押しと16分の交互押しが入り交じった難所に突入。ここは同時押しなのか、それとも交互押しなのかをしっかり見極めることが最大のポイント。BGMを聞きながらタイミングを計ろう。譜面を見てもらうと分かるように、小節の頭が同時押しになっているのだ。しかし、実際プレイしているときはそれを判断するのは難しいので、どこが同時押しなのかをパターンで覚えよう。特に重要な部分なのは32小節目の2＋6の3回の8分同時押しと、34小節目の5＋6の3回ある8分同時押しだ。この2カ所以外の部分は、同時押しは最初に一回しか無いと考えれば、交互押しもうまく処理できるよ。

3回同時押しを押した後は上段と下段の組み合わせて16分の交互押しになっている。

POINT C 47～51小節

突然来る同時押しに備えよう

47小節前までにあった16分地帯が終わると、急に四つ同時押しが16分で2回、8分で1回そして4分で1回と計4回降ってくる。1＋3＋5＋7×2回の同時押しを押しそびれると、ゲージが空になってしまう恐れもあるので、ここに同時押しがあるということを覚えておこう。その後も同時押しが長く続くので、しっかりと譜面を見ながら同時に押していこう。

この部分は交互押しは無いので勘違いしないように注意！

この同時押しカ所だけで、合計16個のポップ君が降ってくる！　連続で落とさないように！

POINT D 54～55小節

軸が変わる交互押しを対処しよう

54節目までの16分の交互押しが終わった後が、この曲最大の難所ともいえる。軸が変わる交互押しが降ってくる。

最初は左手を軸として1をたたきながら右手で2、3、4と交互連打。さらに1をもう一度たたいた後、1をたたいていた左手を、右手で最後にたたいた4に持っていき、右手は5、5、6、7、8。最後はもう一度、1を左手でたたこう。かなり複雑な動きを要求されるので、譜面と照らし合わせながら何度も練習するといいだろう。

このポイントをすんなりクリアできるようになれば、上級者に一歩近付いたといえるよ！

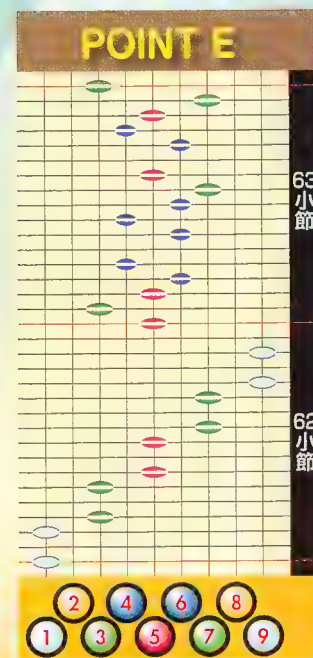
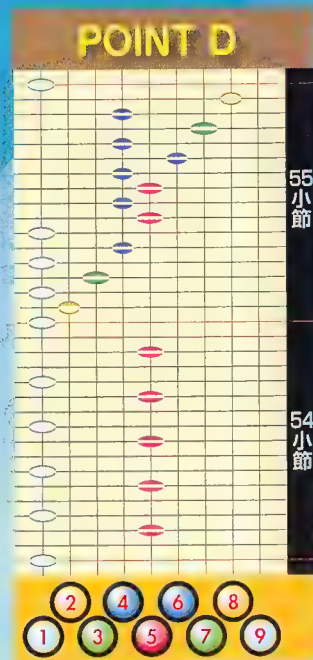
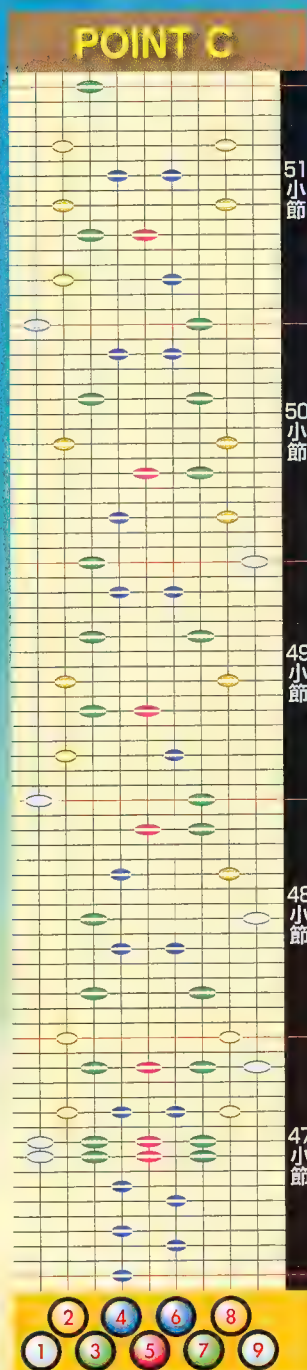
ここの動きはほかの曲にも応用が効く。マスターすれば、両手をうまく動かせるようになる。

POINT E 62～63小節

最後まで気を抜かずに

譜面は紹介しきれていないが、ポイントDが終わった後に、さらにポイントAで解説したスキップ階段が62小節目までの7小節に渡って降ってくる。リズムが取りづらいので、ゲージは減らさないようにポイントAで注意したことを踏まえて、確実にたたいていこう！

そしてスキップ階段地帯を抜けると、いよいよ最後の63小節に突入する。63小節目は、5個の8分交互押しが3ブロックに分かれている譜面で構成されている。最初のブロックは下段が最初、残り二つのブロックは上段の交互押しでスタート。青か緑か赤のボタンしか押さないので、5個の同時押しとどのボタンが最初なのかを把握すれば、そんなに難しくない。最後まで来ることができたみんななら、きっとたたけるはずだ!!

POINT D
55小節
54小節
1 2 3 4 5 6 7 8 9

アルカディア独占入手!! この画像は一体！？

ROOM SELECT

この画面から察するに、何かの部屋を選択している画面のようだけど……？　レベル制限が関係する何かのモードなのかもしれない。

詳細は次号のアルカディアにて公開!!

GRAND PRIX開幕！

ついに稼働したギタドラシリーズ最新作の『V4』。今作から加わった新モード「GRAND PRIX」には、どんなプレイヤーでも楽しめる要素が詰まっているぞ！

Text：飛鳥

大会専用モード GRAND PRIX!

まずはモード選択画面でGRAND PRIXを選ぼう。ここからキミの戦いが始まるのだ！

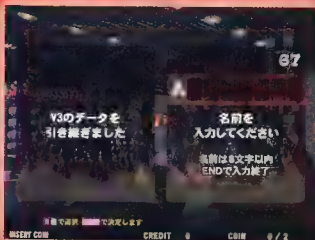
さまざまな大会が 常に開催中!!

常に複数の大会が同時に開かれており、[illegible]大会は一定期間ごとに変化していくぞ。

参加資格やルールは 多種多様！

大会の参加には e-AMUSEMENT PASSが必要！

GRAND PRIXモードは、さまざまな大会が同時に開かれている中、自分に合った大会に参加してほかのプレイヤーと競い合うモードだ。大会の最終順位に応じて獲得できるGP（GRAND PRIX POINTS）の累計でランキングを争うぞ。

参加するにはe-AMUSEMENT PASSが必要なので、まだ作っていないキミも、この機会に作ってGRAND PRIXモードに挑戦してみてはどうだろうか。

すでにe-AMUSEMENT PASSを持っている人は、初回プレイ時に引き継ぎの手続きをしておこう。

参加資格

開かれている大会には、それぞれ参加資格が存在し、それは大会によって異なる。その参加資格に見合っていないと大会自体に参加ができないので注意しよう。

ルール

開催されている大会ごとに、設定されているルールに従ってプレイすることになる。しっかり確認して、大会に合わせたプレイを心がけよう。また、ルールに記載されている場合を除いて、LIGHT、RANDOM、SUPER RANDOMのオプションは使用不可なので覚えておこう。

称号

前作から導入された「称号システム」もGRAND PRIXに関係してくるぞ。称号は主に参加資格に関係しており、持っていないと参加できない大会もあるので、GRAND PRIX以外のプレイもバッチリやっておくといいだろう。

称号は数多く存在するため、最初はひたすらさまざまな曲をプレイするだけでもかなり手に入れられる。いろいろな曲をプレイしてみよう。

GP（GRAND PRIX POINTS）

GPとは大会の順位によって獲得できるポイントのことで、貯めていくとレベルが上がり、新しい称号が獲得できる。大会にはGⅢ～SGまでのグレードがあり、それによって獲得GPは異なってくるぞ。

PRIZE

その大会の最終順位に応じて獲得できるGP。参加賞は参加すれば必ず獲得できるGPで、表示されていない2～9位などは、表示されている下位（2位～9位の場合は10位）と同じGPを獲得することができる。

いろいろな大会に参加して、GPをどんどん貯めてレベルを上げていこう！

熱きロックスターとなれ！

DrumMania V4 Rock×Rock

GuitarFreaksV4 Rock×Rock
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：3ボタン＋ピッキングレバー
■発売日：稼働中（2007年8月）
■使用基板：—

DrumManiaV4 Rock×Rock
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド＋フットペダル
■発売日：稼働中（2007年8月）
■使用基板：—

1プレイの終わり、それは 新たな挑戦の始まり……！

ステージクリア後のリザルトでは、曲のポイントと合計ポイントが表示され、プレイ終了後のGRAND PRIX RESULTでは順位も表示される。確認して次のプレイに生かしていこう。

リザルト画面の後にはPLAYDATAが表示される。この画面にあるライバルIDとは、GRAND PRIX用のIDのこと。携帯サイトでほかの人のライバルIDを登録すると、登録した相手のGPやスキルポイント、グランプリの順位などが確認できるのだ。

未知なる大会に 魂を燃やせ！

大会は随時開催中！

今後は、夏にちなんだ課題曲が設定されている「SUMMER CUP」や、季節を感じさせる「月見杯」といった大会が開催される予定。「SUMMER CUP」はだれでも参加でき、初級、中級、上級に分かれて競い合う大会。「月見杯」には、参加資格としてある称号が必要になる。「Mr.Moon」、「月光蝶」など"月"に関係したある4曲の楽曲をプレイすれば獲得できるようだが……？

参加資格で必要な称号がある場合は、BEGINNERモードやSTANDARDモードなどで、考えを巡らせながらプレイしていくのも面白いのではないだろうか。さまざまな発見があり、そして新たな挑戦ができるGRAND PRIXモード。これから開催されるであろう多くの大会を、今後も楽しみに待っていよう！

炎天下、『V4』稼働とロックとオレ

『V4』の稼働を祝し、トップランカー決定戦『GFV2』部門で第3位の成績を残した魅せ系プレイヤーKURIBOU氏と、NAOP氏の活躍によって一躍その名が知れわたった「我々クラス」のドン、かわちー氏に、稼働の喜びとお気に入りの新曲について、むやみに熱く語ってもらったぞ！

新曲といえば、副題である「Rock×Rock」に沿った曲（「NEMESIS」など）が人気だと思うんですが、自分が好きなのは「Swimming in love」ですね。あの明るい曲調と、曲の入りのメロディ、そして最後に来るギターソロ、どれを取っても"V"est of『V4』だと思います。

難易度もそこそこで、1曲目でも気軽にできますし、遅延も熱いですね。『V4』の副題には逸れていても、この曲だけは外せません！

毎回100円を入れるときは、この曲をプレイするのを楽しみにしています。この曲をしないで何をする!!

※遅延：ワイリングをギリギリの判定まで遅らせて弾くことで高得点を狙うこと。

KURIBOU
トップランカー決定戦ではプログレコース再現で会場を沸かせた福岡のプレイヤー。ディレイワイリングを得意とする。

みなさん初めまして、かわちーと申します。「我々クラス」裏の支配者です。

ついにドラムマニアも『V4』です！　あの仮面ライダーですらV3までだったのに……。このゲームの人気は留まることを知りませんね！

新規収録曲の中で、個人的に一番気に入っている曲は「Swimming In Love」です。スネア→タムのロールの多さは、主にロマンティックが止まりませんでした。ほかにも汗とかいろいろ止まりませんでした。

こんなクソ暑い時期にこんな熱い作品を売り出すなんて、俺を殺す気か！　っというぐらいに夢中にさせてくれるドラムマニアを今後も楽しんでいきたい!!

かわちー
激烈な難度の曲でフルコンするよりも、比較的簡単な譜面で美しくたたき切ることを重視する、「我々クラス」のドン。

次ページでは楽曲を紹介！

HR（ハードロック）／HM（ヘヴィメタル）だけがロックじゃない！その深みにハマれ！

ここでは、前号に引き続いて新曲の紹介と共に、新曲のジャンルについて触れていくぞ。そのジャンルを知ることで、収録されている曲をより深く楽しめるのではないだろうか。

※各ジャンルの記述に関しては、編集部の主観によるものです。

パンクロック

パンクロックは、シンプルな曲調のものが多いジャンルで、テクニックよりも勢いを重視した演奏が音楽的な特徴として挙げられる。そのため、ミドルテンポからハイテンポの曲がとても多い。呼称は主に、省略してパンクと呼ばれている。

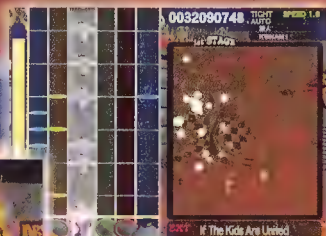
また、多くのパンクロックは、問題提起や現状打破、反暴力や差別撤廃など政治的・社会的なメッセージを込めた歌詞が多い。10代のころに聴いたパンクは、一生ものになることも。

●代表的なバンド
セックス・ピストルズ
キリング・ジョーク
グリーン・デイ
THE BLUE HEARTS

Idle Gossip
TOY DOLLS

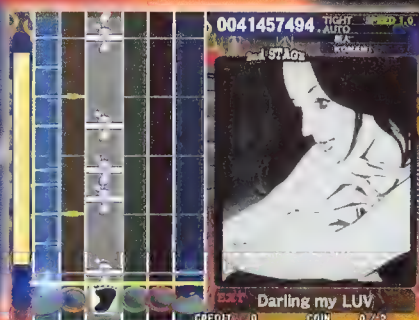
If The Kids Are United
SHAM 69

Fat Lip
Sum 41

どの曲もパンクらしいシンプルな曲調で、楽しみながら演奏できること間違いナシだ。「Fat Lip」「Idle Gossip」は、共に印象に残りやすいフレーズがあり、何回もプレイしたくなるぞ。「If The Kids Are United」は特にギターでオススメ。

R&B

現在のR&B（rhythm and blues）はロックとは少し距離があるが、突き詰めていくとロックンロールはこのR&Bから生まれたともいわれている。ソウルというジャンルもR&Bから発展した音楽ジャンルの一つとして考えられており、レコードショップなどでは「ソウル・R&B」と並記されていることが多い。近年の楽曲では打ち込みが多く、歌唱重視のジャンルであるといえるだろう。

●代表的なバンド
レイ・チャールズ
スティーヴィー・ワンダー
DOUBLE
Crystal Kay

Darling my LUV
DJ Yoshitaka feat.B-Agents

DJ Yoshitaka氏が手掛ける楽曲。氏のIIDXシリーズ楽曲と比べて、ギタドラらしさが加味された編曲は必聴&必プレイ！

ポップロック

Raining Sunshine
5-10
Strike Party!!!

ギターサウンドを中心にしつつも、ポップ色が強く親しみやすいものが多い。アーティストのスタイルというより、オーディエンス側がこのジャンルにカテゴライズするアーティストもいる。

ハードロック

Not So Bad
STILL OF THE NIGHT
Long Live Rock 'N' Roll
Rock And Roll All Nite
PARANOID
BLACK NIGHT

主にギターを歪ませた激しいサウンドと、裏拍に置いたアクセント、そして大音量での演奏が特徴。日本でもハードロックは海外アーティスト勢の人気が強く、今なおその人気は続いている。

ヘビーメタル

Immortal Bind
Leaving All Behind

ハードロックの延長にあり、ハードロックとの違いが明確化されていないため、その境界線は曖昧だが、ギタリストが二人いることが多く、ギターソロが重視される場合も多い。

さらなるRock×Rockの深奥へ……

本作に収録されている楽曲とそのジャンルについて、前回、今回と2回にわたってお届けしてきたが、まだまだ本作にはさまざまなジャンルの楽曲が収録されている。もちろん新曲だけではなく、長い歴史を持つギタドラシリーズならではの、バラエティに富んだ多種多様な旧曲も多い。いろいろな楽曲をプレイして、ギタドラワールドをより深く楽しむとともに、音楽という文化に触れてみるのもいいだろう。これからもまだまだ登場するであろう新曲も楽しみにしつつ、『GDV4』をとことん遊び尽くそう！

今回は、初心者から中級者までのプレイヤーに向けた、ステップアップのポイントを紹介。みんなで気持ちよく踊っちゃおう！

Text：飛鳥

DanceDanceRevolution SuperNOVA2
■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：ダンスシミュレーション
■操作方法 ：フットパネル
■発 売 日 ：今夏稼働予定
■使用基板 ：—

CONCENT Be-fU

古くからのDDRファンにはおなじみのキャラクター "CONCENT"が復活！ 進化したコンセント型ロボがいろんなアクションをするぞ。

DDR SuperNOVA2ついに稼働！ キミも今日からDDRを始めよう!!

新要素もりだくさん!!

いろいろな新要素が追加されている本作。前回までに紹介した要素も多いが、ここではプレイ中に挿入されるカットインを紹介しよう。カットインは、バトルモード中に加えて通常プレイ時にも挿入されるぞ。通常プレイ時はコンボをつないでいくごとにカットイン画像が出現するので、キミの選んだお気に入りのキャラクターがプレイ中にたくさんカットインで登場してくれるように頑張ろう！

カットイン

気になる新要素！ エンジョイレベルって何？

本作の中で特に気になる新要素がこの「エンジョイレベル」。これは、プレイのたびにその数値が加算され、既定値を超えるとレベルが上がっていくというもの。達成したレベルに応じてダンサーの追加や新しいステップマークなど、隠し要素が次々に解禁していくぞ。いくつの要素が隠されているのかは謎に包まれているが、いろんなプレイを楽しみながらどんどんエンジョイレベルを上げていこう！

初めての人はここからだ!!

①STYLE SELECT スタイルセレクト

Single	一人で遊ぶスタイル。四つのパネルを使うぞ！
Versus	二人で遊ぶスタイル。それぞれが四つのパネルを使って遊べるぞ！
Double	一人で遊ぶスタイル。左右二人分の八つのパネルでステージ全体を使って踊るぞ！

②CHARACTER SELECT キャラクターセレクト

次は使用ダンサーの選択だ！ カットインがある本作ではダンサーの選択は大事な要素だ。

③MODE SELECT モードセレクト

Tutorial	安心の音声ナビ付きで、初めてプレイするキミにオススメ！
Beginner	だれでも気軽に楽しめる初心者向けの曲が集まっているモードだ！
Standard	少し慣れてきたキミにオススメ！ チョット難しい曲が集まったモードだ！
Battle	二人で対戦するモードだ。熱く戦え！
Nonstop	設定された4曲を休みなしに踊るモードだ！ ダンスメーターが無くなったらゲームオーバー！
Challenge	4回ミスするとゲームオーバー！ 君はどこまで生き残れるか？

④MUSIC SELECT ミュージックセレクト

スタイル、モードを選んだら最後に曲選択だ！ 初心者はビギナーやベーシックあたりの難易度から始めてみよう。踊りたい曲を直前になって悩まないように次からのページでしっかり予習だ！

噂の新曲をチェックして思う存分踊り尽くせ！

あの浅倉大介の楽曲収録！

「T.M.Revolution」のプロデュースや「access」でのアーティスト活動など、精力的な活躍を見せている浅倉大介氏の楽曲がDDRに登場！　しかも1曲はTËЯRAとのコラボレーションが実現！「switch」では浅倉氏とTËЯRAのサウンドが見事に融合しており、「stealth」は浅倉テイスト抜群のサウンドが体感できるぞ。これはもうプレイするしかない!!

注目のBEMANIアーティスト新曲群！

ミスターⅡDXとうたわれるdj TAKA氏の新曲が本作に登場！　華麗なステップで舞い踊れ！

Cheki-ROWSという名義だが、BEMANIアーティストとのこと。ん？　この名の響きでBEMANIアーティストというと……？

そして移植曲や版権曲も盛りだくさん！

島谷ひとみさんの大ヒット曲「ANGELUS-アンジェラス-」を筆頭に、イギリスロックバンドEMFによる、全米1位獲得ナンバー「Unbelievable」も本作に登場。そして「FLOW」や「Baby's Tears（スカイガールズ オープニングテーマ）」を始めとする家庭用からの移植曲なども多数収録しており、いつにも増して多種多様な楽曲がそろっているぞ。圧倒的なボリューム感で登場の本作、キミは全曲踏破することができるか！？

もっと気持ちよくステップを踏みたいっ!!

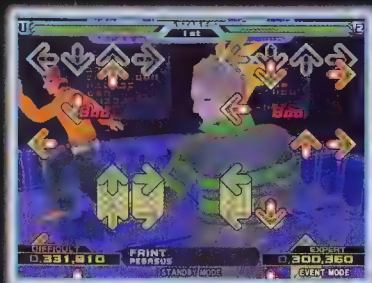
本作をプレイしていくと、「もっと気持ちよく動きたい」、「もっとうまく踏みたい」という願望が生まれる。そこで、DDRのプレイにきっと役立つポイントをピックアップ。ここを読んでステップアップを目指そう！

とその前に、初心者の人のために超基本的なことを教えるぞ。

その1　目的のオブジェを踏む際、他のパネルを踏んでいてもミスにはならない。

その2　フットパネルの位置を覚え、足下を見ずに画面を見よう。

その3　体でリズムを取りながら踏み、足に力を入れすぎないようにしよう。

以上だ。これを踏まえた上で、ステップアップを目指していこう。

いろんな曲を気持ちよく踊っちゃおう！

STEP 1　オブジェは交互に踏もう

初心者の場合、1回オブジェを踏むごとに足を中心へ戻してしまうことが多いが、これでは気持ちのいいステップは踏めない。例えば上の譜面の場合は、前後の譜面も考慮し、↑を右足、↓を左足（写真上）と踏んだ後、↑を踏んでいた右足で→を踏もう（写真下）。このように、パネルを左右の足で交互に踏むことを「交互踏み」と呼ぶ。これを意識しながらプレイしていこう。

STEP 2　2個のオブジェを同時に踏もう

下の譜面のように、↑と↓、↑と←などのオブジェが同列で流れてくる場合、軽くジャンプして両足を同時に目的のパネルへ落とそう。こうした同時踏みは連続して出てくることも多く、パネルの位置をしっかり覚えていないとずれてしまうので注意が必要だ。ちなみに、↑と↓や←と→は「同時踏み or 180°踏み」、↑と→や←と↓などは「90°踏み」と呼ばれている。

収録曲リスト

No.	曲名／アーティスト名
1	ANGELUS -アンジェラス- ／島谷ひとみ
2	Unbelievable ／ EMF
3	ME AGAINST THE MUSIC ／ HELEN
4	SUNRISE (JASON NEVINS REMIX) ／ DURAN DURAN
5	WAITING FOR TONIGHT ／ P.A.T
6	Two Months Off ／ TECHNO MASTERS
7	Burn Baby Burn ／ SLOTH MUSIC PROJECT feat. ANDY L
8	FAINT ／ PEGASUS
9	AIN'T NO MOUNTAIN HIGH ENOUGH ／ SLOTH MUSIC PROJECT feat. MALAYA
10	My Favorite Things ／ SLOTH MUSIC PROJECT feat. ALISON WADE
11	COME CLEAN ／ NM featuring Susan Z
12	switch ／ DAISUKE ASAKURA ex.TЁЯRA
13	stealth ／ DAISUKE ASAKURA
14	Trust -DanceDanceRevolution mix- ／ Tatsh feat. ヨーコ
15	Freeway Shuffle ／ dj TAKA
16	Electrified ／ SySF.
17	Vem brincar ／ Caldeira feat.Téka Penteriche
18	A thing called LOVE ／ D-crew 2 US
19	Music In The Rhythm ／ nc ft. 触電
20	dream of love ／ Kaori Nishina
21	volcano ／ Yasuhiro Abe
22	Every Day, Every Night (NM STYLE) ／ LEA DROP feat. Ant Johnston
23	Why not ／ Darwin
24	Shades of Grey ／ Fracus
25	GIRIGILI門前雀羅 ／ Cheki-ROWS
26	Raspberry♡Heart (English version) ／ jun feat. PAULA TERRY
27	Blind Justice ～Torn souls, Hurt Faiths～ ／ Zektbach
28	Feelings Won't Fade(Extend Trance Mix) ／ SySF.
29	Flow (Jammin' Ragga Mix) ／ Scotty D. revisits U1
30	Fly away -mix del matador- ／ Shawn the Horny Master feat. ChiyoTia
31	Silver Platform - I wanna get your heart - ／ U1 Reincarnates w/ Leah
32	Star Gate Heaven (FUTURE LOVE Mix) ／ SySF. feat. Donna Burke
33	Trim ／ kobo
34	Baby's Tears (スカイガールズ オープニングテーマ) ／小坂りゆ
35	SOUL CRASH ／ nc ft HARDCORE NATION

こっそり教える 先取り隠し曲情報

実はもうすでに解禁している隠し曲があるのだが皆さんお気付きかな？ 知らない人のためにこっそり教えちゃおう。曲名は「SUNKiSS♡DROP」でアーティストはjun with Alisonだ。この曲には何やらちょっとした仕掛けがあるようなのだが……どんな仕掛けかはプレイしてからのお楽しみ♪

交互踏みをよりスムーズに

下の譜面のように、主に8分間隔で←↓→や→↓←、←↑→や→↑←と流れてくる譜面は、長年のプレイヤーからは「ビジステップ」と呼ばれている。語源は初期のDDRシリーズに収録されていた「STRICTLY BUSINESS」という曲名からきている。この譜面を交互に踏むためには、体を横にする必要があるため苦手とするプレイヤーも多い。これは、右足で→を踏んだ後に↓を左足で踏みつつ、体を画面に対して横へ向けながら←を右足で踏む（写真上）。次の↓はそのままの体勢で左足で踏み、最後の→は右足で踏もう（写真下）。逆に、最初の→を左足、↓を右足、←を左足と踏んでも同じなので、前後の譜面を見て入り方を変える必要がある。また、体を横に向けていても顔は画面の方を向いていることがポイント。体のバランスが崩れやすく、慣れるまでは横を向くのが恐いと感じるかもしれないが、マスターすれば気持ちよくステップを踏めるので、特に中級者はぜひマスターしてほしいテクニックだ。

編集部独断企画 残暑も乗り切るDDRスタイル!!

DDRシリーズは足を使うという特性上、プレイ自体がかなりの有酸素運動になり汗をかきやすい。それが夏となればなおさらだ。DDRをプレイするときは、かいた汗を拭くタオル、失った水分を補給する飲み物（スポーツドリンクが最適）、そしてプレイ後の汗対策としてデオドラントスプレーがあると便利。本格的にプレイをする人の場合は、むしろ着替えを持っていった方が良いかも？

また、できればプレイするときの状態にも気を遣いたい。そのポイントは履き物。男女問わず革靴やブーツは滑りやすくプレイしづらいので、避けるのが無難だろう。サンダルやスリッパは危険を伴うので、絶対にプレイをしてはいけない。そして、これは主に女性プレイヤーの場合だが、ヒールの高いものや厚底の靴なども、転倒による怪我をする恐れがある。これらの履き物でも絶対にプレイしないでほしい。やはり最適なのは軽くて動きやすいスポーツシューズ。プレイする状態も考えてみるとスコアアップも早いだろう。以上の事を踏まえて、みんなも充実したDDRライフを送ろう！

楽しくDDRを[illegible]。プレイ前のケアも[illegible]。気持ちよく[illegible]。それが究極のDDRスタイルだ。

75年前の悪夢 帰還の始まり……

SILENT HILL®
THE ARCADE

Produced By Shigenobu Matsuyama

手強い怪異の群れに、苦戦する人も多く見られる『サイレントヒル・アーケード』。今回はSTAGE1全編の攻略をお届けする。STAGE2以降に進むと次回プレイからは飛ばしがちの面だが、ここで基礎を身に付けねば、今後の苦戦は必至だ。

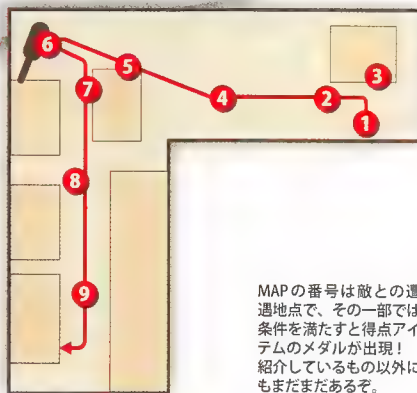
サイレントヒル・アーケード
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ガンシューティングゲーム
■操作方法：ガンコントローラー
■発 売 日：稼働中
Text:カイゼルちくわ

AREA 1 市街地

悪夢からの目覚めは、さらなる悪夢の始まりだった。さらわれたジェシーを助けに向かう二人に、無数の異形が迫る。

最初に襲ってくる人型の敵・ガムヘッドは、動きも遅く弱点の頭を撃てば一撃で倒せる。これ以降も、人型の敵はほぼすべて頭が弱点だ。

犬型のダブルヘッドは動きが早いが、弱点の頭に当てなくても2、3発で倒せる。慣れるまでは無理に頭を狙わず、連射を浴びせよう。

⑥に着いた直後のこのシーンでは、右から襲いかかるダブルヘッドに注意。左の敵に気を取られるとダメージを受けやすい。

MAPの番号は敵との遭遇地点で、その一部では条件を満たすと得点アイテムのメダルが出現！紹介しているもの以外にもまだまだあるぞ。

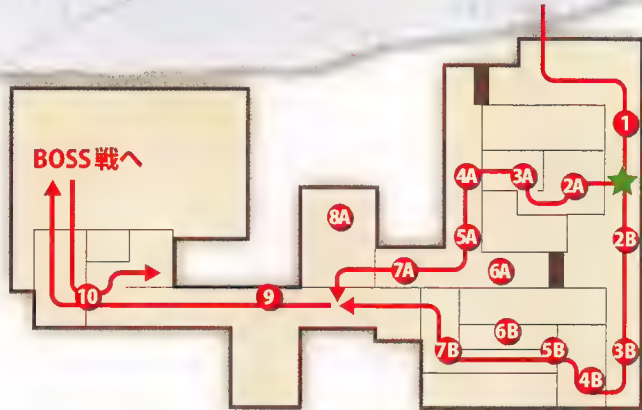
AREA1 メダル出現条件（一部）

③ガムヘッドを後ろの左端のものから倒し、続いて後ろの右の2匹、目の前の1匹の順に倒すと銀メダル（先に正面の個体を撃つと後ろの個体は逃げ出す）。

⑥穴から出るハマー（コウモリ型怪異）を倒すと金メダル入手。その後にハマーが襲いかかってくるシーンで、その後ろを飛んでいるハマーを3匹倒すと金メダル。

⑦電柱の周りを飛んでいるハマー1匹目で銀メダル二匹目で金メダル入手。電柱にぶら下がっているハマーから銀メダル。

AREA 2-1 ブルックヘイヴン病院（前編）

病院に入ったエリックたちの頭に、汽笛にも似た不快な音が突き刺さる。直後、世界は一変した。赤錆びた地獄へと……。

分岐 前か右かの選択で分岐。前ルート2Bの後でショットガン入手可能

エリア開始直後に異界化が起こり、新たな敵ナースが襲いかかる。移動中は左右に揺れるが、攻撃前に立ち止まるので落ち着いて頭を狙おう。銃を持つタイプは銃によるダメージが危険なので優先して倒したいが、初弾は必ず外してくる。

分岐時のお勧めは、ショットガンを入手できる前Bルート。右ルートでは⑦Aの這い回るナースが強敵で、敵の数も全体的に多めだ。

前ルートで入手できるショットガンは弾が無くなるまでリロードがいらず、威力、攻撃範囲ともに秀逸だが、連射がききづらく外すと隙が大きい点には注意。入手した直後に出現するダブルヘッドやヒルはよく狙って撃とう。

這い回るナースは動きが素早く厄介だが、倒せば金貨入手のチャンス。左奥の扉から出現し、時計回りに這い回ってくる。

AREA2-1 メダル出現条件（一部）

⑦Aの這い回るナースを即座に倒すとアンプル入手。さらにこの場合、這い回るナース2匹が追加され、それぞれ倒すと金メダルを入手。

AREA2-1 BOSS
RedPyramidThing

レッドピラミッドシングの弱点は、頭ではなく胴体。胸の辺りを狙って撃とう。各種攻撃は、攻撃に入るところで一定弾数の連射を弱点にたたき込めばキャンセルできる。

ジェシーと再会直後、彼女がつかみ上げられるところまでに弱点へ一定数撃ち込めば、救出条件達成。同じシーンで襲ってくる虫はへばりつくまでは無害なので、襲ってきたものだけ撃ち落とせばいい。

最後の斬撃は非常にキャンセルしづらいが、背後で音がし、画面が揺れるのが攻撃の予兆。後ろへ振り向く前から連射の準備を！

弱点に撃ち込み、写真のようにボスがこちらを向いたら、ジェシー救出成功の証。

最後の斬撃は回避が困難。振り向いたこの瞬間に、胴体へ最速の連射を！

挑戦者の手記 サイレントヒルの概要 このサイレントヒルという街は、かつては観光地としてにぎわった場所だ。だがその原因、真相はいまだに不明だが、この街はいつからか怪異に満ちた場所と化した。何らかの理由や過去を背負った者たちはこの街に引き寄せられ、街の「もう一つの姿」を目の当たりにする。そして狂気の渦に取り込まれ、屈した者をも取り込み、街の怪異は肥大し続ける。

AREA 2-2 ブルックヘイヴン病院(後編)

エミリーを救うべく、病院内を駆ける二人。エレベーターを目前にして、ふたたび異界が目の前に広がる。

①の部屋の後、振り向くと目の前にいる②の2匹のナースが危険。右、左の順で攻撃してくるので、即座に倒そう。③で激しくたたかれているドアを撃つか否かで、次の分岐点までの展開が少しだけだが変わる。

分岐
たたかれているドアを撃つと展開が変化

分岐
ジェシー救出の成否でルートが決定

簡単ルート(ジェシー救出失敗時)

視界はかなり暗いが、敵はナースばかりなので対処はしやすい。⑦Aではスクレイパー(高難度ルートで解説)も一体だけ出現するが、出現時にかなり無防備なので、頭を撃って襲ってくる前に倒してしまおう。エレベーターから突然出てくる敵にも注意！

高難易度ルート(ジェシー救出成功時)

分岐　左右選択。右はナース出現、左は一定条件で敵出現

分岐　前か右か選択。右は施錠されていて開けられない

新たな敵、スクレイパー。張りつくヒルを撃ち落としつつ、出現後すぐ頭を撃って倒してしまいたい。

開幕直後に出現する人型の敵・スクレイパーは、すばやい動きに加えて頭以外を撃つと両腕で顔をガードする強敵。額から上はガードしきれていないので頭を撃つことは可能だが、できればガードや攻撃に転じる前に一発で倒そう。

また、スクレイパーと同時に現れるヒルも厄介。AREA2のボス・レッドピラミッドシング戦の虫と行動は同じなので、張りつかれたら即、撃ち落とそう。

エレベーター通過後は、エリックの「何かいる！」というセリフの直後、通路の奥にいるナースを撃たずにやり過ごすと敵出現パターンが少し変化。ダブルヘッドとナースの同時攻撃には注意したい。その後の分岐は、前、左の順に選択し、この時のみ鍵のある部屋に出てくるスクレイパーを倒すのがお勧め。最初は無防備に立っていて頭を狙いやすく、倒した後に、回復アイテムを入手できるぞ。

AREA2-2　メダル出現条件(一部)

⑧Bで右のナース2匹を倒した後で、ダブルヘッドを倒すと金メダル

AREA 3 ブルックヘイヴン病院2

部屋に入ると、いきなりナースとダブルヘッドが襲いかかってくる。特にダブルヘッドは2匹おり、左奥に出現後、左右に分かれて飛びかかってくるので、先に来る左の方から倒そう。ここでは3回の遭遇戦後、すぐにボス戦だ。

ナースを倒すのに手間取ると、この二匹の攻撃に対応しきれない。ナースを手早く倒し、左奥で二匹をまとめて倒すのが理想だ。

AREA3　BOSS

1ST STAGE BOSS

胸に弱点を持つ1ST STAGEのボス。紫色に光る胸部以外への射撃は、ほとんど効果が無い。弱点部分を集中攻撃しよう。

序盤は腕による攻撃を繰り出すが、攻撃のタイミングに何発か弱点に撃ち込めばキャンセルできる。攻撃ごとに弱点の位置が激しく動くので、常に目で追おう。

一定値以上のダメージを与えると空に飛び上がり、素早い踏みつけ攻撃を仕掛けてくるが、弱点が真正面にあるので撃ち落とすのは楽。ただしその後、かみつきに移行することがあるので注意しよう。

この攻撃以降は空を飛び回って襲いかかってくるため、弱点が横向きになったりしてより狙いをつけにくくなり、攻撃直前ではキャンセルが間に合わない場合も。また、よじ登ってきてかみつく攻撃は比較的ダメージは小さいが、レッドピラミッドシングの最後の斬撃と同じか、それ以上にキャンセルタイミングが厳しい。

攻撃前には、弱点が画面端に行くことも。ここでしっかりと弱点に撃ち込めないと、攻撃は止められない。

弱点が狙いづらい、横向きの体勢。ほかにも攻撃前に弱点を腕で覆い隠すことも。

かみつきは最初の踏みつけ後のものも含め、かむ動作が出てからでは止まらない。

挑戦者の手記
[illegible]

三国志大戦トッププレイヤーとセガの広報チームが激突!

Text: マンモス丸谷

ネットワーク対戦クイズ Answer × Answer
■メーカー:セガ
■ジャンル:ネットワーク対戦クイズ
■操作方法:1ボタン+タッチパネル
■発 売 日:2007年7月(稼働中)
■使用基板:RINDBERGH RED

『アンサー×アンサー』と『三国志大戦』がコラボ!? ジャンルを越えた対戦レポートに加え、昇格に関するお役立ち情報もお見逃しなく!

三国志大戦の英傑がクイズバトルに出陣!

前々回のアルカディアメガネ王決定戦、前回の編集部vsセガ漢だらけの対抗戦と、華やかさに欠ける内容が続いた対戦リポート。しかし前号の約束どおり、知勇兼備の美人広報が登場! アルカディア側からは『三国志大戦』が誇るプレイヤー、fan114を指名。そして実はクイズゲームも得意だという三国志大戦界屈指の理論派、ノイを連れてくることに成功。

クイズの実力について質問すると口数が減り、若干目が泳ぐなど不安定な挙動になったfan114に一抹の不安を感じたが、ともかくここに『三国志大戦』最強タッグが誕生。美人広報が待つセガ本社に乗り込んだ!(※右のカードの「武」は三国志大戦の実力を、「知」はクイズの実力を表します。)

三国志大戦チームは全国大会直後、広報チームは夏休みを控えるという時期だったが四名とも高いテンションで戦ってくれた。

fan114 武9 知1

三国志大戦チーム
fan114&ノイ

高いスキルで『三国志大戦』の稼動開始より今までトップランカーのfan114。ただしICカード紛失に代表されるうっかり屋さんな一面が心配。一方のノイはデッキ構築など理論に長けたプレイヤー。塾講師の経歴を持つなど、クイズ対決においてはまさに打ってつけの人材か?

セガ美人広報チーム
松田さん&澤藤さん

前号で開発者&担当広報の敗北によりイレギュラーな仕事に駆り出されたセガ広報部の松田さんと、AMパブリシティ企画室の澤藤さんの女性広報チーム。普段は松田さんがセガの企業広報、澤藤さんはAM事業に関するパブリシティを担当していらっしゃるそうです。

An×Anお役立ち情報

リーグ昇格による変化

本作をやり込んでいるプレイヤーならば気になっているであろう、リーグ昇格やランキングによって変化する要素を公開。リーグ昇格によって起こる変化はゲーム性に関わってくる要素もあるため、ここでチェックして本番にそなえておこう。

特別コスチュームは全国ランキング50位からもらえる。50位~11位まではブロンズ、10位~2位にはシルバー、1位はゴールドとなっている。

所属リーグによる変化

・Cリーグの特徴
一度昇格すると分かるがCリーグの問題はB、Aリーグよりもすぐに答えが分かる問題が多い。それだけに早押しのスピードが勝敗を分けることが多い。また「多答フィニッシュクイズ」の正解数が6個に制限されているのも特徴の一つ。

・Bリーグの特徴
問題形式に「虫食いクイズ」、「カード獲得クイズ」が追加されるのが最大の特徴。また多答フィニッシュは正解数が増され難易度がアップする。

・Aリーグの特徴
問題の難易度が目に見えて高くなり、早押しだけでなく幅広い知識も重要になってくる。なおC→B、B→Aとリーグが上がることに獲得経験値がアップしていく。

ついにSリーグが開放!

8月12日より「Aリーグ」のさらに上位となる位置づけの「Sリーグ」が解放された。

続々と誕生しているプロアンサー達や全国各地の猛者達による激しい戦いが早くも繰り広げられている模様。クイズの腕に覚えのあるプレイヤーはSリーグを目指してプレイしてみよう。

段位の効果は?:所属リーグの上下とは違い、段位の変動は問題の難易度には関係が無いようだ。相手のやり込み度を測る材料として試合前に確認しておくといいだろう。

想定外の展開に……三国志プレイヤーのクイズの腕前は？

いざ開戦！

本作のプレイ経験は、ノイがある程度遊んだことがあり、ほかの三名は何度かプレイしたことがあるという程度。

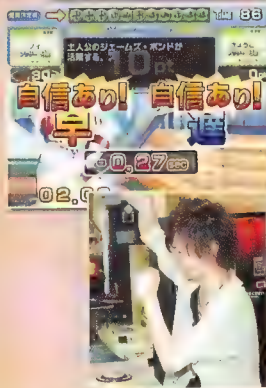
試合は3プレイの総合順位が高いチームが勝利というスタイルで進行。白熱した好勝負が展開……といきたかったが1戦目にして三国志大戦チームに思わぬ弱点が発覚！　二人とも早押し連想のクイズ形式に異常に弱かった！　槍兵に突撃していく騎兵がごとく早々に敗退。2戦目以降もリズムを取り戻せず、セガチームのプレーオフ進出が決定。企画成立が危ぶまれる開幕となった。

流れは変わるのか!?　2戦目

しかしここでまたしても問題が！　学問系には強いノイだが、エンタメ、グルメといったジャンルには弱かった。そこをセガ松田さんにつかれ劣勢に陥ると、ポイント2倍のランダム問題で山口百恵に関する問題が出題。80年代生まれのノイには難しい問題をサラリと答えられあえなく撃沈。「世代が違うって！」という叫びを残し、策士策に溺れるという結果に……。

三国志大戦チームはどちらかが二位以上に入らないと敗北が確定するため、とにかくノイを勝たせるという方針に転換。fan114が初戦の同チームどうしの対戦にわざと負け、ノイに勝利を献上。「三国志大戦」で得意とする計略「命がけの推挙」の再現だ。fan114の犠牲によってノイは3戦目勝てばプレーオフ進出というシチュエーションに到達。

再起の法（？）で復活！

惨敗にしてもあんまりな内容なため、アルカディア側は再起の法（土下座ともいう）を発動！　クイズ番組でおなじみの"泣きの1回"が始まった。ここでようやくノイが本来の実力を発揮。得意な学問系のジャンルで優位に立ち、全勝で予選突破。決勝も4問連続正解で優勝した。が、しかし1戦目2戦目の点差をひっくり返すには到らず、fan114、ノイの両名は"セガ本社の受け付け係"をさせられることになったのであった……。

3戦目はノイが本領を発揮し、広報チームを圧倒！　しかし時すでに遅し。最初の点差を取り戻すには到らず、罰ゲームをすることに。

次回に続く!?

対戦を終えて

fan114

クイズゲームはかなり苦手なのですが、本作は常識問題や簡単な問題も多いため、遊びやすかったです。また、基本の早押しは駆け引きなども重要になってくるので、緊張感があって楽しいですね。プレイしたことのない方はぜひ一度お試しください♪　今回の勝負は予想通り僕が足をひっぱってしまったので、ノイ君には申し訳ないです（泣）。罰ゲームのセガの受け付けはかなり恥ずかしかったです（笑）。

ノイ

クイズゲームをかじっている身として参加させていただきましたが、本作は早押しが重要なため、得意ジャンルでも常に緊張感があります。問題は比較的簡単なものが多いため、取っ付きやすい仕様なのがいいですね。最初は調子が出ずふがいない結果に終わってしまいましたが、最後は何とか三国志大戦プレイヤーの意地を見せられた……かな？　次はfan君以外の人を連れてリベンジしたいと思います（笑）。

プレゼント

三国志大戦チームが勝ったら二人に東京ジョイポリスの招待チケットを贈呈することになっていましたが、ご覧のように負けてしまいましたので、読者の皆さまにプレゼントします。応募方法はプレゼントページをご覧ください。

応募方法は78ページに

『アンサー×アンサー』は知識だけではなく、直感やひらめきもためされるのでクイズ形式を理解すれば、経験者対初心者でもいい試合ができること請け合い。まだ未プレイの人は友達と一緒のときや、三国志大戦などほかのゲームの待ち時間などに挑戦してみてはどうだろうか？

先生！　振り込まないように気をつけたいと思うのですが……。

日本プロ麻雀協会の雀姫、秦琴美プロが監修する麻雀初心者講座も今回で5回目。今月は守りに特化した情報をお届けするぞ。

セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対戦麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2007年3月下旬（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

Text：ケンちゃん　監修：日本プロ麻雀協会　©SEGA

STEP5：防御力をアップ

秦琴美プロ
キャッチフレーズは『お茶目な雀姫』。
麻雀は、ホントに楽しいゲームです。このページを通じて少しでも多くの方に、麻雀を覚えてもらえたらうれしいな。みんなの質問にも答えながら、ばっちりレクチャーしていきますので頑張って覚えてね♪

LECTURE 1 他家（ターチャ）の手牌を予測しよう

麻雀において自分の点数を守ることは和了（ホーラ）する以上に大事。基本的な防御方法を知ろう。

今月は麻雀の華やかな一面である和了（ホーラ）に関してではなく、点数を失うのを防ぐ"防御"面に焦点をあわせて解説していく。たとえ和了（ホーラ）できなくとも、他家（ターチャ）に振り込まなければ自摸（ツモ）されない限り点数が大量に減少することは無い。また、点数さえ減らさなければ、トップは無理な状況だとしても2位になる芽は確実に残されているはず。地味ながら防御力を上げることは無駄にならないので、基本的な知識からしっかり身につけよう。

一位になれば自分の級位、段位が上昇していく。勝つために技術を研鑽すべし。

点数を守れば1位を取れなかったとしても、2位をキープできる可能性は高い。これは麻雀において意味があるのだ。

捨牌（ステハイ）と副露（フーロ）した牌をチェック

他家（ターチャ）の手牌に関する情報は、河（ホー）に捨てられている牌とチー、ポン、カンで開かれた牌しかない。ここから他家（ターチャ）がどのような役を目指しているかを推測していこう。"推測する"といっても難しいと思うが、簡単に言ってしまえば"序盤に一九字牌が捨てられているなら断幺（タンヤオ）形"など、最初は簡単な部分だけでも抑えていけばいいだろう。

一度に全員の河を見るのは難しい。とりあえず下家（シモチャ）から確認していくといいぞ。

ただ点数を取りにいくだけでなく、他家（ターチャ）から点数を取られないようにするのも重要なことです。

こんな捨牌（ステハイ）には注意1（断幺（タンヤオ）、全帯（チャンタ））

河（ホー）へ不自然に各種類二〜八までの牌が並んでいる場合は、全帯（チャンタ）、純全帯（ジュンチャンタ）、または国士無双（コクシムソウ）を警戒しておこう。二〜八の間が捨てられている間は比較的安全だが、一九字牌が捨てられだしたら注意。相手は聴牌（テンパイ）が近いというサインなので、十分に警戒して捨牌（ステハイ）を選択していくこと。

待ち受けの多い二〜八までの数牌が不自然に河（ホー）に並んでいるときは要注意。

逆に一九字牌が並んでいるときは、断幺（タンヤオ）形を警戒しておくのがセオリーだ。

こんな捨牌（ステハイ）には注意2（混一色（ホンイツ）、清一色（チンイツ））

河（ホー）に2種類の牌しか無い場合は、残る1種類を使用しての混（ホン）、清一色（チンイツ）をねらっているケースが多い。また、これらの役は副露（フーロ）することも多いので、一目瞭然の場合もあるだろう。もし、下家（シモチャ）がその傾向を見せた場合は、チーされないように使っている種類を捨てるのは避けたいところだ。

捨牌（ステハイ）に萬子（マンズ）、筒子（ピンズ）しかない場合は、索子（ソウズ）を使った混（ホン）、清一色（チンイツ）を警戒しておこう。

下家（シモチャ）に一色（イーソー）傾向が見えた場合は、その種類の牌を捨てずに取っておくべし。

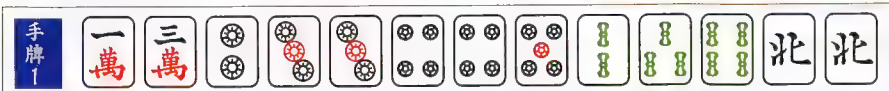
LECTURE2 和了しやすい形にしよう

悪い形で聴牌しても、他家の方が先に和了することが多い。待つことには意味があるぞ。

聴牌したときにすぐに立直してしまうと、その後に他家が聴牌したと分かっても捨牌を選べなくなってしまう。そのような状況下は振り込む危険性が高いので、"一位との点数差が少ない"、"自分が一位"、または"立直しても点数が飛躍的に伸びる予兆が無い"、といったときは、無理して高い点数を狙わず、立直を避けて安全を確保しつつ変化を待つという戦略も取り入れたい。そのほか、立直していなければ、聴牌形が悪かったとしても手変わりで待ち牌が変化し、再度良い形で立直をできるケースもあるはず。このように一直線に和了を目指さず、そのときの状況に応じて"防御力の高い攻撃"を選択できるようになれば、実力は数段アップするはずだ。

待ち牌の少ない形で立直すると、他家が聴牌したときにピンチ！

聴牌時は場に見えている和了牌の残りを数えておくと効率的だ。

手牌1

このまま立直せずに……

最初の聴牌時に待ちが悪かったとしても、ある程度打ち回していれば良い形に変化することも。何事も我慢が大事。

手牌2

辺張、嵌張待ちは隣の牌を積もれば両面待ちになり、一気に待ち牌の数が2倍に。また上記の状況だと、場合によっては一盃口に手変わりする可能性もある。状況によりけりだが、勝ちに急がないことも重要だ。

役満紹介

役満の中の多くは使用する牌が制限されるものが多いが、今月紹介する四暗刻はただ単に4つの暗刻＋対子の形を作れば完成する役。牌の使用制限が無いため、数ある役満の中でも成立しやすい役と言われている。一方緑一色は、その名の通り、緑色の牌のみを組み合わせて和了する役。緑色しか使われていない牌は索子の2、3、4、6、8と發しかない。そのため、234の組み合わせ以外はすべて刻子にする必要がある。

四暗刻

和了例

緑一色

和了例

LECTURE3 三十六計、逃げるにしかず

麻雀は攻めているだけで勝てるときもあるが、攻撃的過ぎて逆に点数を減らすケースも多い。危機的状況ではひたすら逃げまくってみよう。

時には防御に専念する

結構和了できるようになってきたんですが、他家に振り込んでしまって一位が取れないんです。

とりあえず、どんな状況でも一直線に和了を目指すというのを控えてみては？和了できることもあるでしょうけど、それと同じぐらい他家に振り込むケースも少なくないはずです。とくに自分の手がどうやっても高得点にならない状態では、無理をしてもリスクのほうが大きくなってしまいます。逆に自分の手が満貫、跳満級ならば、他家を無視して和了を目指してもいいでしょう。

手牌を崩して安全牌、筋牌を捨出しよう

でも……、せっかく手がそろったのに和了を目指さないなんて、ちょっともったいない気がします。

たとえ1回和了したとしても振り込んでばかりいては点数が増えないので、結果的に一位になる確率が下がりますよね。単純計算になりますが四人で対局をするという性質上、自分以外の人が和了する確率は、自分が和了する確率の3倍あります。そのため、その和了されたときの被害をいかに少なくするかが、最終的な成績に大きく関わってくることは間違いありません。

自分が和了を目指すか否かは、このまま手を進めて和了した時の点数が高いか、安いかで判断していきましょう。断幺のみ、役牌のみの手を無理して和了したとしても入手できるのは1000～1500点。他家が満貫クラスの手だった場合は、どう考えても釣り合いが取れません。このような状況が予測できる場合は、あえて聴牌を崩し、手牌の中から安全牌、筋牌を取り出していきましょう。たとえそれが必要牌であったとしてもです。

逆に相手がどう考えても2000点程度の手の場合は、無視して自分の和了に向かって一直線に進みましょう。他家の聴牌は立直以外で察知するのは難しいですが、徐々に慣れていきたい部分ですね。

自分の手がそろっていない状況での無理は禁物。

他家の手が高い傾向ならば逃げの一手も。

自分の手が高い場合はあえて攻撃的に進める。

プライズワンダーランド

今月は、9月に登場する珠玉のフィギュアやカワイイぬいぐるみを一挙紹介！　夏休みが終わっても、プライズの祭りはまだまだこれから!!

ガンダムシリーズ パーツコレクション ガンダムショルダー型スピーカー

バンプレスト／9月下旬／全3種

ガンダムの肩をモチーフにした、モノラルスピーカー。登場済みの頭部や胸部と組み合わせれば、上半身が完成するぞ。

機動戦士ガンダム 0083カードビルダー DXガールズフィギュア ～Limired ver.～

バンプレスト／9月下旬／全2種

好評を博したレイコとキャシーのフィギュアが、ニューカラーで再登場！　ピンクと紫の配色が新鮮で愛らしい。旧バージョンの衣装はもう見られないため、ファンは必ず押さえておくべし!!

ガンダムシリーズ 騎馬武者伝 リアルタイプフィギュア2～武者精太～

バンプレスト／9月中旬／全2種

先月登場した武者頑駄無に続き、今月は武者精太（ゼータ）ガンダムが立体化された！　騎馬も合わせてゲットし、騎乗した雄姿を堪能しよう。

パチスロ北斗の拳2 乱世覇王伝 あたたたき

セガ／9月中旬／全1種

ケンシロウのたくましい右腕が、なんと肩たたきになった！
　たたくたびに「あたっ」「あたっ」と音声が鳴り、10回目には「ほわったー！」と締めくくるのだ。

仮面ライダー ライダーマスクディスプレイ ～仮面ライダー THE FIRST編～

バンプレスト／9月上旬／全1種

永遠のヒーロー、仮面ライダー1号のマスクを再現したディスプレイフィギュア。映画「仮面ライダー THE FIRST」版をモチーフにしており、カッコよさは折り紙つき！

ルパン三世 不二子DXフィギュア ～ファッショナブルコレクション2～

バンプレスト／9月下旬／全2種

不二子のセクシースタイルを立体化する、フィギュアシリーズ第2弾。今回は西部劇をイメージしたコスチュームだ。ジーンズとスカートは布製のため、着脱できる……かも？

ツバサクロニクル
光る！モコナぬいぐるみ

セガ／9月上旬／全3種

人気マスコットキャラ、モコナのぬいぐるみ。スイッチを押すと、額の赤いパーツが点灯する。ノーマルタイプのほかに、ベレー帽やエプロンを装着したタイプもあるぞ。

古代王者 恐竜キング
Dキッズ・アドベンチャー
ハイグレードフィギュア

セガ／9月上旬／全2種

TVアニメ『古代王者 恐竜キング Dキッズ・アドベンチャー』で活躍する恐竜が、全長約55センチのビッグサイズで登場！ トリケラトプスとティラノサウルスという、人気どころを押さえたラインナップ!!

ポップンミュージック
キャラクターぬいぐるみ

KONAMI／登場中／全4種

『ポップン』シリーズに登場するニャミ、ミミ、ベル、リデルが、キュートなぬいぐるみになった！ かわいいお座りポーズはもちろん、17センチというお手ごろサイズもうれしい。

ポップンミュージック
パス＆カード入れ

KONAMI／登場中／全4種

人気の『ポップン』キャラがデザインされたパスケース。触り心地のよい素材と飽きのこないシンプルなデザインにより、末永く使えること請け合いだ。

新世紀エヴァンゲリオン
ハイグレードチャイナドレスフィギュア
セガ別注ver.2

セガ／登場中／全2種

女スパイという珍しい設定と脚線美で人気を博した、綾波とアスカフィギュアのリペイントバージョン。ニューカラーのミニスカ風チャイナドレスから伸びる太ももが、相変わらず悩ましい。台座のデザインもリニューアルされているぞ。

宇宙海賊キャプテンハーロック
クロック

タイトー／9月中旬／全3種

ハーロックの世界観を満喫できる壁掛け時計が登場。アルカディア号やハーロックのコスチュームに描かれたドクロマークや、艦橋内に配置されたおなじみのメーターなどがデザインされている。

どこでもいっしょ Fun Collection
ハロウィンニャ！ぬいぐるみ

タイトー／9月下旬／全2種

『どこでもいっしょ』のトロとクロが、ハロウィンスタイルのぬいぐるみになった！ カボチャからちょこんと飛び出した手足がなんとも愛らしい、心なごむ逸品に仕上がっているぞ。

今月のプレゼント

毎月、メーカーさんからいただいた魅惑のグッズをプレゼントするこのコーナー。ご希望の方は78ページの読者プレゼントを見て、応募してください。

●バンプレスト

[illegible]士ガンダム 0083カードビルダー

DXガールズフィギュア　2種セットで3名様

仮面ライダー ライダーマスクディスプレイ

〜仮[illegible]ライダー THE FIRST[illegible]〜　[illegible]名様

●[illegible]

ポップンミュージック

キャラクターぬいぐるみ　各1種で4名様

ポップンミュージック

パス＆カード入れ　各1種で4名様

ARCADIA EXTRA シリーズ好評発売中!!

この一冊が強者への扉となる!!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.47

アーケード版とPS2版の両方に対応した最新・最速のハイブリッド攻略!!

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION A POSITIVE WORKOUT

初心者は安心、上級者も満足。CPU戦から対人戦まで充実した内容でお送りするKOF MIA攻略本の決定版。設定資料と各キャラクターのストーリーから、新たなるKOFの世界を感じ取れ!

定価 1,600円（税込）

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.46

三国志大戦2
―若き獅子の鼓動―
遊戯指南書完勝之心得

最新のVer.2.11に対応! 前verからの変更点や追加カード、計略の詳細など、天下統一に必要な情報はここにある。カードイラストを担当した人気作家による書き下ろしも収録した豪華仕様。

全国の君主たちへ送る覇者となるための兵法書!!

定価 1,400円（税込）にて絶賛発売中

enterbrain mook ARCADIA EXTRA

頂点を目指す
負けられない者たちの
熱い闘いの記録が
刻み込まれている

闘劇魂 vol.6

格闘ゲームを愛する者たちに贈る「闘劇魂」第6弾。新作情報はもとより、付録のDVDでは闘劇予選の予選とは思われぬ激しい闘い、日本を震撼させた海外選手の試合など、目の離せない213分を収録。

価格 1,449円（税込）

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.42

ゲームだけでは語られない
彼女たちの素顔に会いに行こう

ARCANA HEART HEARTMATIC COLLECTION

書き下ろしイラストにオフィシャルショートストーリー、設定資料集など世界観を補完する情報が満載。もちろん対CPU戦に対人戦の攻略も充実。この1冊がキミの強力なアルカナになる!

定価 1,500円（税込）

闘劇魂 VOL.7は2007年10月30日発売予定 ※内容は予告なく変更する場合がございます。ご了承下さい。

ゲーム情報ならエンターブレインにおまかせ!!

ゲーム情報を持ち歩こう♪
最新アプリゲーム情報満載
家庭用ゲーム情報も充実!
毎日更新(土日祝日を除く)・月額315円

アクセスはコチラから

iメニュー	EZトップメニュー	
メニューリスト	カテゴリで探す	メニューリスト
TV/ラジオ/雑誌/小説	ゲーム	ケータイゲーム
雑誌	総合	
ファミ通iDX	ファミ通EZDX	ファミ通Vアプリ

株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/

◆通信販売のお申し込み先◆
E-mail:cs@eb-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

(東京都　鷺ノ宮洵さん)
☆風は優しく吹いていた。
まだ、空が青かった時代。

(東京都　有猿貴重君)
☆昼と夜の境目は、
最強のドラマチックタイムです。

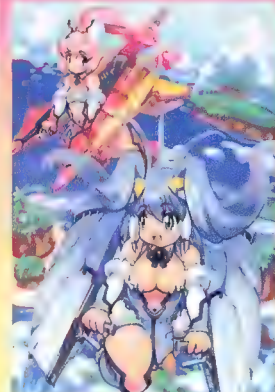
(愛知県　林知美さん)
☆いきなり登場のビッグタイトル！
この冬は戦国で[illegible]！

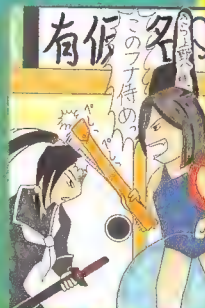
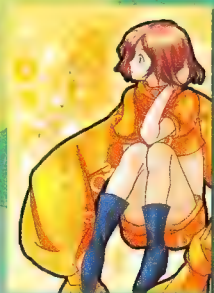
発売はもう間もなく！オトメでます！

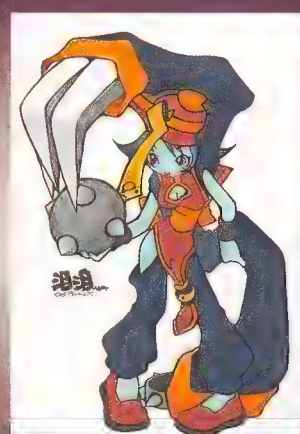
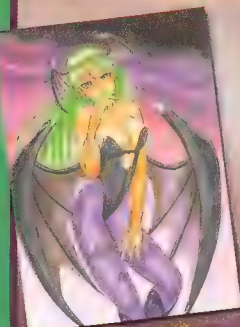
発売前からここまで盛りあがっているのも珍しい！　という期待のシューティング『オトメディウス』。読者の皆さんの期待値はマキシマムシュート状態といえる。

(大阪府　YU☆3君)
メカ+おにゃーの子ならYU　3御大も黙っちゃいねえ！　さすかの反応といえましょう

(奈良県　てつみん君)
☆ここにもコナミの遺伝子が！
まだほかにも隠されてるやもしれぬ。

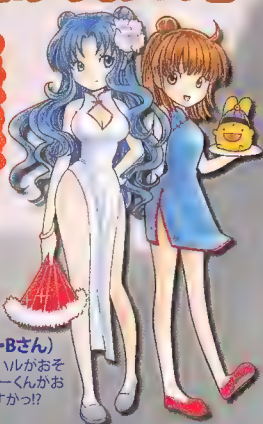
(長野県　セド大橋さん)
今月になってエリュー派からも続々と応援か！
人気は拮抗状態といえます

(愛媛県　西野ミユキさん)
彼女たちのお肌を弾幕から断固死守！
愛と気合で美肌を護るのよ！

A・Fro回覧板　去りゆくサマーシーズンが名残惜しい今日このごろですが、早くも次の季節に向けての準備を始めなきゃいけないっていうのかい!?　それすなわち365日年中無休の臨戦態勢であり、基本的に定休日の無い（？）ゲームセンターならではの微笑ましい光景といえましょう。秋らしいネタが見つかったら、早速投稿DA!

A-Fro リバレーションズ 解放区

この夏一緒に過ごしたゲームたちに、LAST WAVE。

てえへんだてえへんだ！　夏休みも終わりだってえのに、宿題だけなら開幕キブン!?　そんなおっちょこちょりんも、豊かな夏のゲセンライフを満喫すべくちょっ早で片付けておいたデキスギールも、熱いリビドゥーな各種テーマ、タイトル支援コーナーなどいかーっすかー!?　新コーナーの立ち上げ可能さ加減もMI☆RYO☆KU☆的ィ！

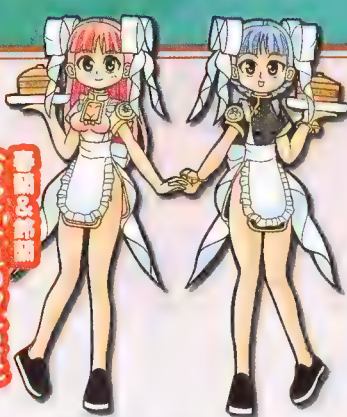
アフロDEモード チャイナにスリット入れチャイナ!の巻

古よりガメ世界にはたっくさんのチャイナドレサーがいるっぽい！　さらに着物やYO一服なアイツまでも、中華なキブンでキメチャイナ！

アルル＆ルルー（ぷよぷよシリーズ）

（大阪府　J・Bさん）
☆宿命のライバルがおそろでキメ！　カーくんがお皿に乗ってますかっ!?

ホエット（ポップンミュージックシリーズ）

（兵庫県　アルルハイジさん）
☆なんでも着こなすホエットさん。お団子な髪型だってお手の物！

[illegible]＆[illegible]（ファイナルロマンス4）

（茨城県　mikoko君）
☆チャイナなツインズが登場アル！幸せに暮らしている二人なのサ。

メイ（GG××シリーズ）

（大阪府　SEN@オム君）
☆お、妙にしっくりきている感！闇慈ばりに扇子でいきまっしょい。

デビル（マジカルドロップシリーズ）

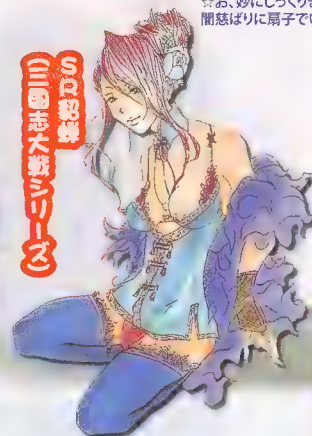
（福岡県　宇月絵夢さん）
デビルたってチャイナだもーん。お前にもひとくちやるだもーん。

アンヘル＆Kagg9（KOFシリーズ）

（東京都　良月君）
☆チームメイトでコーディネイツ。お札で封印されてる気もするけど！

リリカ（アルカナハートシリーズ）

（福岡県　皐月トミィさん）
☆軽い身のこなしの彼女には、実は実用的なファッションかも!?

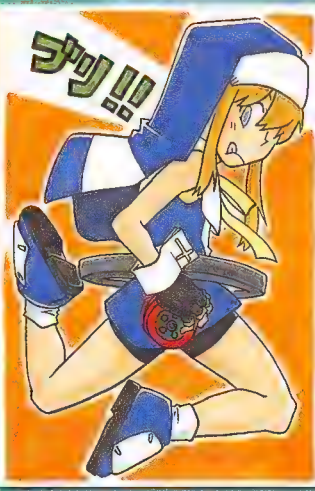
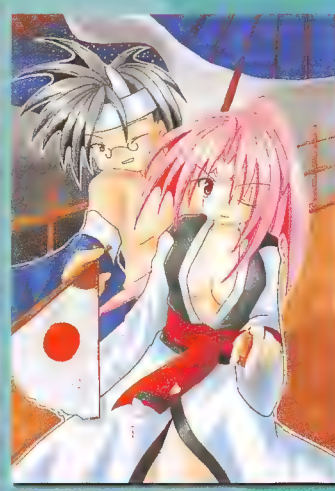
SP貂蝉（三国志大戦シリーズ）

（山梨県　あおつきさん）
☆おおっと、これは妖艶な姉御が！こいつで世の男たちをギッタギタ!!

次回のテーマ 学園祭

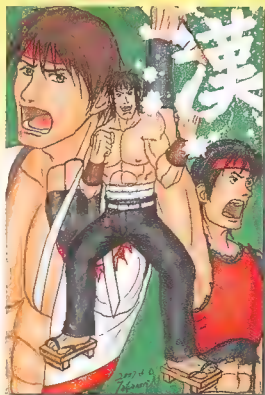
GGXX あそび

今年は夏休み開催となった闘劇だったけど、プレイヤーはさらなる高みを求めていくわけで。熱い闘いはまだまだ続くぞ!!

今日も一日がんばりますっ！

A・Fro回覧板 アフロDEモード、次回のテーマは『学園祭』。心に浮かんだアイツやアノ子を、学祭モードでバッチリキメてあげちゃって！　さて、ここで当コーナーへの投稿に関して注意がありんす！　イラストは手足や小物などが切れることなく、全身を描いてあげてちょ。背景は白いままでお願いします。また、ハガキ裏にゲームタイトルとキャラクター名も書いておいてくださいナ！

KOFっ子 TORNADO

ますますな盛り上がりを見せる『KOF MIA』。スタイリッシュなアートはこちらまで!

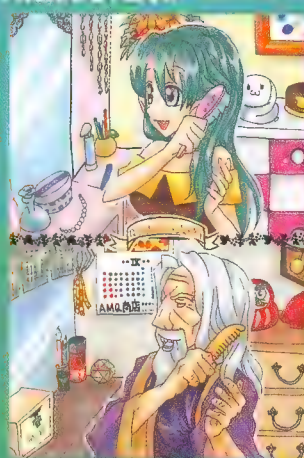
（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
H 見よ、ハイテク忍者の身のこなし! 柵太郎さんもメリケンで元気なハズ!?

（山口県　西河"koda.A.Y.U."貴教君）
☆今やすっかりKOFキャラとなった二人。霧島君も、いつか胸を張って表舞台へ!

（大阪府　紅煉さん）
☆その掌は、何よりも鋭い。瞳の先には何を見据えるのか?

（高知県　白石イオさん）
☆ラブリービームが出ています。気付けば最近アッシュ率が低下気味?

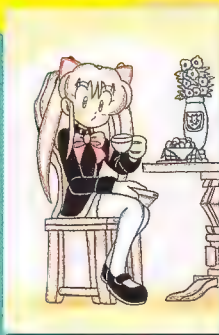
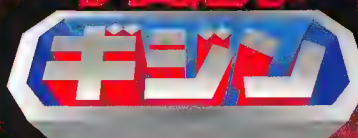
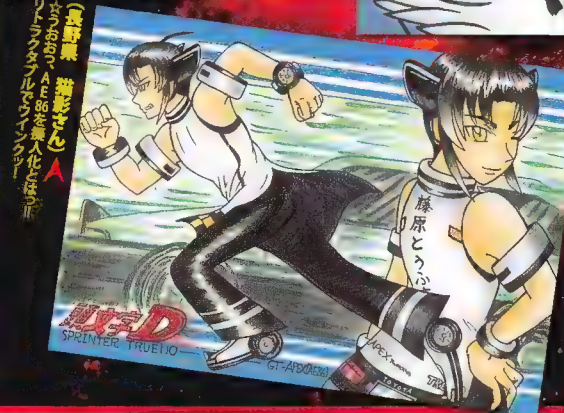
新学期とつにゅーっ! マジアカ 美術倶楽部

[illegible]実力アップはでき[illegible] 二学期になったらそいつを大発揮しちゃおう!!

（福岡県　あじさばこんぶさん）
☆ロマノフ先生お誕生日オシャレ企画! てなわけで間違い探したどうっ!? くはっ。

（神奈川県　葵ひなた君）
H そろそろ近付いてきたこの季節、体育祭で、ちょっとだけ息抜き。

（群馬県　岡田逸花さん）
☆てなもんで新学期たつ! 一番目指してかんばりまっしょい。

（佐賀県　アメンボウ[illegible]君）
☆勉強だけじゃないんだよっ! 午後のティータイムだって大切です。

宇宙刑事 ギンシ

ナンでもカンでも、擬人化しちゃえばいいじゃなーい。という、溢れる疾走感が魅力なコーナーだといいじゃなーい!

（長野県　[illegible]影さん）A
☆うおおっ、AE86を擬人化とはっ!! リトラクタブルでウインクッ!

（三重県　[illegible]月那弥さん）
●孤高のカラス天狗見参! 和の心意気を見せまくりだっ

むむッ!? 鳥マスコット祭りなの!?

（東京都　青い神さん）
☆鳥マスコット大会開催中!? アフロンのもこもこっプリがイカジ!

（青森県　陸さん）
☆鳥マスコット大会開催中っ!(断定) もともとの性別次第ではブ[illegible]セルかも?

発足秒読み!? ゴスロリコーナー

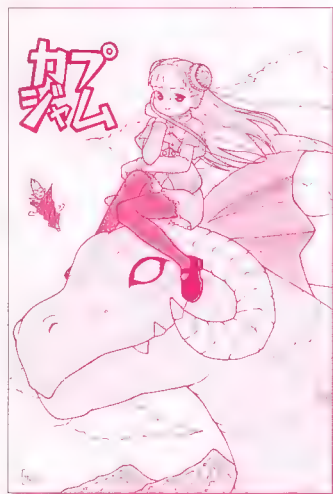
先月号で[illegible]びこびさんが激しく希望されていたゴスロリコーナーに、さらなる[illegible]イラストが到着風味っ! ゴスロリーナ帝国の旗揚げかーッ!?

（茨城県　[illegible]さん）
☆このごろはやり(?)の、戦うゴスロリ! 触れると痛い・ナゾメイデ☆ゴスロリ

A・Fro回覧板 そんなこんなで、にわかにゴスロリがアンダーグラウンデルな盛り上がりを見せている夏の終わりだった! ここここ、コイツを待っていたーッ!!というあなたは、帝国の旗揚げにいっちょ立ち上がってみちゃったり!? ついでに、だったらこんなコーナーがあったって良いのではあるまいか!?というアグレッシバーなイキオイも、この際だからスパーキンッ!!

アフログレースケール。

中高生諸兄は夏休みも明けまして、「宿題とか、コンパネでできれば速攻終わるのに」とかイジけてないですか？　当方はそんな（？）読者の皆さんからいただいた、モノクロイラストや文章投稿をご紹介する場です。

（茨城県　葵レイラさん）

（茨城県　mikoko君）
☆変わってるけど、絵になる取り合わせ！
後ろでスピンしてる御仁がまたいい味を!?

（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆投稿人気も根強い『アヴァ鍵』。
この涼やかさ、夏に映える！

（茨城県　ボルシチさん）
☆『白き死神』、大人のくつろぎ。
『6』を前に英気を充てん中？

スク水進化論？きら様超人説

現在、アーケードで絶賛稼働中の『アルカナハートFULL！』の中に、「大道寺きら」というキャラがいる。初見の衝撃が全キャラ中最大との呼び声高き、あのキャラだ。

その大道寺きら……あえて「きら様」と呼ばせていただこう。彼女を見た者は、まずこう思うはずだ。

「なぜスク水……」と。

常にスライム（？）にフェードインしているとしても、もっとほかに選択肢があるだろうと私も思った。あのような薄布1枚では、大きなハンデを背負っているのではと。

だが私は気付いた。逆になぜスク水でなければならないのかを……。そう、発想の転換である。

実はあのスク水は、きら様の体を封じる拘束具だったのだ。きら様は常にあのスク水を装着することにより、鋼の肉体を作り上げておられるのであろう。天才的な頭脳のみに満足することなく、肉体強化まで視野に入れているとは……まさに死角無しである。

おそらく、肉体はもうかなりの完成度に達しているだろう。その証拠に、腕を組みながら余裕で立ち泳ぎをなさっている。あれは素人には到底できぬ技。恐るべしきら様。

背中のランドセルも、もはやただのランドセルとは思えない。これはあくまで推測だが、動きをスライムにトレースさせるためのマシーンが入っているのではなかろうか？　縦笛は……きっとアンテナだ。もしくはビ○ムサーベル。

以上のことから、きら様を相手にする際には細心の注意が必要であることが分かっていただけたと思う。スク水を脱いだ日には、いろいろな意味で大変だ。

（茨城県　沖田戒（SG）君）

☆なるほど。あのスク水が外れるとそんな恐ろしいことが……って、手足むき出しフリーの拘束具ってなんじゃーい!!（今さらツッコミ）

しかし確かにスク水を脱いだりすると、『ヴァンパイアセイヴァー』のリリスみたいにテンプテーションなことになりそうゆえ、きら様にもご自重いただきたいところであります。

……いや、あり得ぬか（遠い目）。

力を見せよ!! 三国志な日常

『三国志大戦2』で、初の10連敗を記録してしまいました。

ゲーマー歴20年なのですが、ゲームセンターに通うようになったのは数年前で、しかも音ゲーを中心にやっていたので、対人戦のゲームに苦戦しまくっています。

家庭用ゲームや音ゲーはほとんど独りでやるケースが多く、攻略法さえ見付ければ、あとはそれに当てはめれば勝つことができたのですが、対人戦では絶対といわれる攻略法が無く、正確に技が出せたり、いかに相手の裏をかくことができるかの戦いで、常に緊迫した戦いを要求されて雰囲気に負け、自分の思う通りのプレイができなくなってしまいます。

それがまた対人戦の楽しいところなのですけど、家庭用でのほほんとやってきた僕にとっては、まだまだ未知なる世界です。

（千葉県　バルルルン兄さん君）

☆対戦の世界では技量や練習も大事ですが、まずは度胸と場数！　常に対人戦が楽しめる『三国志大戦2』や各種格ゲーでの経験にて、バルルルン氏のみならず読者の皆さんにも、鋼の心臓を獲得していただきたく。

（山口県　里田里見さん）
☆世に錦、仁義に燃ゆるは錦馬超!!
「馬超伝」での活躍にも要注目ですぞ。

自宅近くのレストランに『三国志大戦2』が入荷されたらしい。

なぜレストラン……？　と思って行ってみたら、ほぼゲーセン（汗）。

（愛知県　無君）

☆食事がてらにプレイして、盤面にリアル大水計をかけないよう注意。

某検索サイトのニュース欄の、「振り込め『イナゴ戦法』が急増」という見出しを見て思ったこと。

「士気ゲージ、いくつぐらい使うんだろう……」

（埼玉県　尻ポケット君）

☆なんと許しがたい妨害計略ッ!!
何か魏っぽい感じが（コラ）。

KOF MIA is coming!!

稼動後早くも大盛況、熱い対戦が繰り広げられている『KOF MIA』。モノクロイラストでも、多数の投稿が！

（東京都　大沼由実さん）
☆アナザーモテルは斬新＆好評！
メガネアッシュに、いざときめけイィ!!

（神奈川県　林裕二君）
☆1コマから、物語が広がる見事な一枚。
炎と氷、互いの背を守る関係は変わらず？

（北海道　百拾五さん）
☆草薙の炎、いまだ衰えを知らず
今年も、燃えたろ？ってキメ！

A･Fro回覧板　「ワイルドウルフ」は『餓狼MOW』でナイスミドルになったテリーのことで、同じく『KOF MIA』に参戦中のノーマルテリーと区別するための名前です」と、唐突に大沼由実さんのハガキ裏質問にお答えしましたが、このように疑問やお悩みへの回答で恩返しするのも、アフロズの使命なのです！　頼りないけど（コラ）。ハガキ裏や添付文にて、気軽に質問をぶつけてみるのも一興かと。

イベントリポート祭

当「A-Fro」での文章投稿の華、それは大会や各種イベント、新作ゲームなどの体感レポート！　特に今年の夏は各所でイベントが目白押しだったようで、リポート投稿をたくさんいただきました。ここで秀作をどどーんとご紹介!!

VGMの祭典「EXTRA」に感動!

2007年7月7日と、スリーセブンな今年の七夕。私の願い事は、ひとつかないました。

往年のGM（ゲームミュージック）ファンならば、参加アーティストの名前を聞いただけで小躍りしてしまうであろう、新木場で開催されたGMイベント「EXTRA」です！

全プログラムを語るには、アフロを増ページしていただかなければならないので、泣く泣くアーケード関連作品中心にリポートすると……。

●BETTA FLASH（TAMAYO&Cyua）

『ソンソン』や『アレスの翼』など、往年のカプコンメドレーで勢いをつけた後に大本命の『RAY』MIXへ！　スクリーンに流れるRAYの勇姿と、Cyuaさんの澄んだ歌声に涙を禁じ得ませんでした。

●H.

1曲目から『アフターバーナー』アレンジで『俺たちについてきな！』な問答無用なテンションで『カルテット』、『ハングオン』と仏血義理！　『アウトラン』のLast Waveでシットリさせた後に、シメは光吉氏入魂の『デイトォ～ナァ～！』。体温が3度は上がりました。

●古川もとあき氏

『ギタドラ』やソロアルバムからの楽曲で、そのギターテクニックの健在っぷりを再確認。矩形派時代からのファンとしては、『Memories Of a Summer Islands』を21世紀に、生で聴くことができた奇跡に大感謝！

●細江慎治氏

『ドルアーガの塔』、『源平討魔伝』など往年のナムコ名曲メドレーから氏の代表曲『ドラゴンスピリット』へ！　個人的に「これが聴きたかったんだ！」と思わせるような音質、選曲のセンスがさすがでした。

トリの植松伸夫氏の『毎年、こういったイベントやりたいねぇ』というコメントに期待しつつ、全6時間に及ぶ長時間ライブであったので、脳内で崎元仁氏の『蒼穹紅蓮隊　衛星軌道上のテーマmix』をエンドレスで流しつつ、帰路につきました。

……来年の七夕も、願いがかなうといいなぁ……。

（群馬県　NAGA君）

☆ほかにもEXTRAのリポートは何通も来ております。読むだけで、会場に居合わせているような興奮をいただけました。しかし同時に、行けなかった悔しさも……ムキー!!（コラ）

KOFイベントの一幕にて……？

7月1日に開催された、「KOF MIRe: A・KOF'98UMプレミアイベント」に参加しました！

その日はディズニーシーの入園者プレゼントの日でもあり、年間パスポート持ちの私はどちらも外せないと悩んだのですが、結局舞浜に寄ってから会場に向かうことにしました。パーク帰りのためディズニーグッズを身に着けたままでイベント会場に入ったのですが、まさかこのことが一人の人物の調子を狂わせることになるとは考えてもいませんでした。

会場内で友人と合流し、イベントステージの最前列の席を確保しました。そしてイベントスタート！

FALCOONさんとネオジオ博士のゲーム紹介を存分に楽しんだ後は、猿渡編集長がゲストの格ゲートークショー。猿渡さんがいきなり「今日はアーケードじゃなくて、家庭用の話だと1時間前に気付いた」とボケをかましつつ、トークショーは進……むと思ったのですが、開始数分後に司会者に話を振られた猿渡さんが、かなり動揺していました。

どうしたんだろう？　と思ったら「あのミッキーを見て考え事をしていた」（と言って私を指す）とのこと。いきなり話題にされた私はびっくり。

どうやらバッグに着けていたミッキー人形が原因のようですが、トークショー中に全く違うことを考えるのはどうかと思うんですが猿渡さんっ！（汗）

ほかにもKOF声優トークショーがあったり、FALCOONさん・ネオジオ博士・SNKプレイモア開発スタッフと対戦ができたりと、とても楽しいイベントでした。

で、結局猿渡さんはミッキーを見て、何を考えこんでいらっしゃったのでしょうか……？

（埼玉県　野田紀和さん）

☆こちらは『KOF』のイベントリポート投稿。熱いKOFっ子が集う各種イベントは、大晦日イベントをはじめとして毎回盛り上がりがハンパじゃないですよね！

で、編集長の件は……んーゲホゲホ、永遠の謎って美しいネ（逃）。

オススメゲームの紹介とかもアリ!?

（島根県　ヤングムーン君）

☆全周囲弾幕を、宝石に変えて回避！あのスリルは、後世に伝えたい……。

ゲーセンでの日常報告も大歓迎なのです!

（愛知県　バクレツ丸さん）

☆「脳を鍛えるゲーム」と誘ったとか。御母堂様の躍進に期待しております！

GLASS MANIA 2007

メガネ人類(時々非人類)を愛でる当方。今月もナイス投稿を多数いただき、感涙でメガネが曇って車が運転できませぬ。

ときどき眼鏡神判!?

（北海道　秕宮ひこひさん）

『……ホッフン』はメガネキャラの宝庫！『15』でも外さずやってくれましたな。

（東京都　鷺ノ宮洵さん）

㊓相当ホラーな講義のような……。七夜でもメガネな点がこだわりさ！

（東京都　QQQ君）

☆グラマ二陪審員としては、問答無用で終生メガネの刑、その判決をも覆す、愛のドラマが法廷にはある（多分）。

A・Fro回覧板　熱いリポート文章を書いていると、「投稿鉄の掟に800字以内ってあるけど、そんな短くまとめられないッスよ!!」と思われることも多々ありましょう。そんな時はアレです、慣れるまでは文字数なとを気にせず書く方か秀作になりますそ　文字数はアフロスかある程度調整し、誤文法や誤字も随時修正してまいりますゆえ、ますはその感動をまっすぐ伝えることかリポート投稿のコツです！

限界を超えろ! 『D4』大会リポート

当方、相変わらず『頭文字D4』にお金を突っ込む日々が続いているわけだが、とあるゲーセンで店舗大会の告知を見かけ、無謀にもエントリーしてみることにした。

無謀というにはワケがある。当方、さまざまなゲームをかけもちプレイしている関係上、ほかのヘビープレイヤーに対して、圧倒的にプレイ回数が少ないのである。

当然チューンもいわゆる「ライトチューン」状態。ステージ次第によっては、追い付くこともかなわない勢いになる可能性もあるのだ。

しかしこれは逆もまた真なり。ということで猛者の群れに特攻してみることにした。

試合はトーナメント方式。第1試合の相手は……やっぱ格上（しかも2ランク以上）……っすか。しかし、ステージはいろは坂（逆走）！　走ってみるまで分からねえ！　そしてバトル開始！　多少荒くても、とにかく食い付いていれば何とかなる！

……結果、レース終盤の相手のミスを突いて何とか勝利した。

第2試合。相手は同クラス。ならば単純に腕の差で決まる……と思いきや、いきなり相手がコースを選択ミス！　軽く動揺する俺。気分はスターティンググリッド上で、エンジンストールしてしまったF1パイロットである。

スタッフを呼ぶと「そのまま走ってください、ゴール後再スタートしますので」とのお達し。

……ん？　これはラッキー？　ココはジェントルに練習試合である。結局このレースでは負けてしまったが、再スタートの本戦ではきっちり勝利できた。

そこでハタと気付く。

あれ？　俺、勝てててる……ていうか、次もう準決勝ですか!!　ということは俺ベスト4！　何俺、そこそこいけんじゃね!?

……往々にしてこう思った次の試合は手ひどくやられるのが世の常。結局俺は準決勝であっさりと敗れ、さらに3位決定戦でも敗北し、店舗大会を終えることとなった。

しかしアウェイの空気の中で、ベスト4まで駒を進めたことは大いに収穫があった。そもそも、折角の大会告知を目にしていながら、臆して参加しないことが最大の敗北である!!

というか原作でも、拓海は圧倒的不利な状況からライバルを倒しているではないか!!

いや、絶対的な腕の差は……いかんともしがたいですけど。

（佐賀県　諸江カズノリ君）

Ⓗ 心象から実況まで、細かに大会参加のリポートをまとめていただきました！　大会、と聞くだけでゲームジャンルを問わず血潮がたぎるのが真のゲーマーと、改めて実感させていただいた投稿でした。

皆さんもぜひイベントや大会に自ら飛び込んだ後は、その興奮を投稿で我々にも分けてくだされぃ!!

その熱気が伝われば、読者の中にも同志が現れて当然!?

（大阪府　華南さん）
☆ちょこんと座るだけで華やぐアロエ嬢！
そしてこの絶妙な角度が（←処刑）

告知
アルカディア100号記念企画募集中! そして次号、A-Froサミット詳細報告!!

[illegible]

MM 無理相無解決 ターボ

剣と魔法が織り成す世界に、休暇を満喫するリーマンが降り立ち活躍するカードゲーム『有給の社員』。ごめんウソ。と、久々の自作自演を展開しつつも、今月もアンケートハガキのオモロ成分を抽出抽出ッ!!

また"起きてしまったというのかッッッ!!
「ヘルハウンの悲劇」。
（北海道　さよならラッキー・G君）
Ⓗ 作者買いでけばりの懐かしすダ…したな。というかまだスポ…ームのところに届いてたのね。[illegible]

『オトメディウス』稼動前後のアルカディアの表紙が、どれだけすごいことになるか、今（7月）から不安で仕方ありません。
（茨城県　吉本正（仮名）君）
Ⓗ むしろここまで来たのだからこそ、んな限界を見てみたい…[illegible]

溝口は『KOF』で地獄の底から這い上がってくるし、『R-TYPE』はシミュレーションになるし、何が起こるか分からんな、この業界は。だが、それがいい!
（千葉県　[illegible]君）
Ⓗ 次は[illegible]とか蘇っても、[illegible]受け入れられるワケで。

今月の一句。
『ダリアセの』画力の[illegible]知れてきた。
（愛知県　[illegible]君）
[illegible]まだまだ[illegible]

大昔、「ブルマー・リー」とかいうのがありましたよね?
（愛知県　ズオウ・リアキ君）
[illegible]

「君」とか「さん」以外に「ちゃん」とか「たん」とかにするわけに——。
オレ、何言ってんだろ。
（東京都　おにまるたん）
[illegible]してみました。
[illegible]

↑（三重県　[illegible]月那弥さん）
[illegible]ハチマキが違う！[illegible]多分。

↑（広島県　剣将君）
[illegible]

↑（愛知県　京也さん）
[illegible]

↑（埼玉県　金田一冬士さん）
Ⓗ デジコミポプマンガ[illegible]

↑（岩手県　きのえとら君）
Ⓗ 計画的犯行が[illegible]

↑（福岡県　海崎[illegible]さん）
[illegible]女性キャラかと——

↑（北海道　音乃崎佐助君）
Ⓗ SG闘劇[illegible]

↑（岩手県　大野さん状態智利子さん）
Ⓗ 言われると気になるでの[illegible]

↑（青森県　ユパさん）
☆音ゲーブートDVD化の第一歩[illegible]

No87の181ページ
みてて、10日の夜
11時頃に206ページ
みて青ざめる…

↑（福岡県　綾崎かおるさん）
[illegible]後日の方で大丈夫よ！（汗）

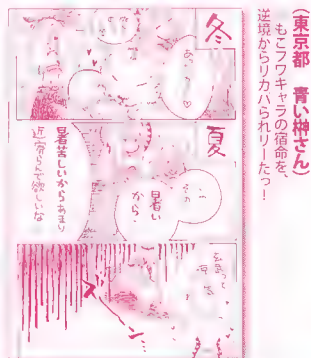
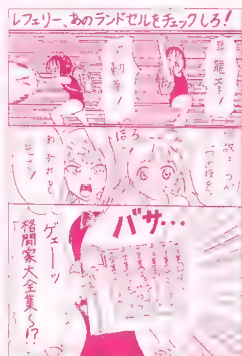
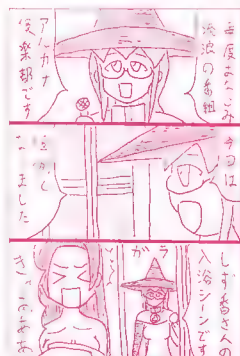
A・Fro回覧板 あと1年足らずでNo.100……皆さまのご愛顧に支えられ、アルカディアは、そしてA-Froもついにここまで来ることができました！　というワケで募集中の100号企画、多少の無理は通るものとアフロズは目論んでおります。予算も……きっと出る！　田渕師匠の懐から!!（無断宣言）　まだ期間に余裕はありますゆえ、企画を皆で誌面上に持ち寄って、ブラッシュアップして参りましょうぞ！

アルカディア大瀑布

[illegible]コーナー。今月はシケギャグチャンプも決まっちまうので、[illegible]にもなろうもの。

A-Fro 漫画道場

読み応えがありまっせー！ これがウワサの、エンブレまんが祭り!!

(岩手県　きのえとら君)
☆永遠の高校生ミィヅォグ～チィ。彼らの熱い闘いが、今始まる

(東京都　西村もつ君)
☆アースのクエイクさんをちょっち思い出した今日このごろ。

(愛知県　立花ゆうりさん)
☆モテ道でモテモテ。それがオレとアイツのモテツープラトン。

(神奈川県　つっつ君)
☆コレがテキサスのスタンダード！ うそくせー、なーんかうそくせー。

(東京都　ホッパー君)
☆うっかり三年前のテムジンを入れないように、でへすまんのう！

(長野県　LEG君)
平然とやってのけても、どこも痺れず憧れずーウ！

(大阪府　天井さん)
☆なかなか出会えぬ騎士のだんな。だけども一人にしないであげてっ！

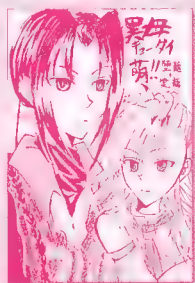
(東京都　青い神さん)
もこフワキャラの宿命を、逆境からリカバられリーたっ！

(福岡県　綾騎かおるさん)
Ⓗなんと、完治に5カ月かかったとか！ ワイン持ちでの怪我って、実は多めかも。

(静岡県　桜井ハズキさん)
☆ここ、これがゲセン業界で有名な幼さゆえの残酷さというアレかっ！

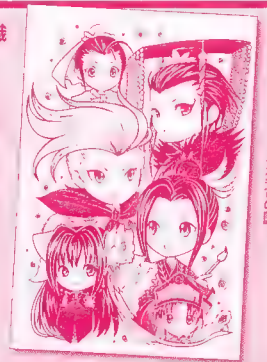
(東京都　STS!君)
☆ああ、なんてかわいそうな野良テキサス。まず、だれか彼の名前をちゃんと呼んであげて！

オレとオマエで キョーダイ部

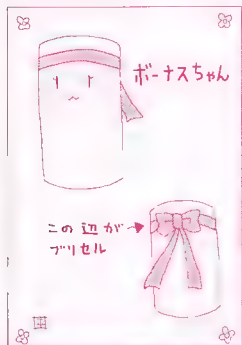
ハイ来たホイ来た！ 血のつながりが織り成す珠玉のストーリーとかどうとか。

(茨城県　葵レイラさん)
☆「KOF MIA」では華麗な姿を見せてくれた妹っち！ 次は闘龍だ！

(東京都　上原キノ君)
Ⓗ数少ない、一緒に戦う最強姉妹！ そのコンビネーションが血の証!!

(大阪府　J.Bさん)
☆美麗なペンタッチで描かれる、すばらしきキョーダイ大集合の図！

A・Fro回覧板 大瀑布には、男の花園ガーデンローズや男の子の花園ヒチッ子土俵祭など、今回掲載された以外にもコーナーがありまくりっ！ 隣ページのあて先イラストを見ると、「それだけかよ!?」とツッコミたくもなろうものですが、わりとそんなもんです!! あと、シケ闘も終わったことだしシケギャグは無しで！ そうした方が、あなたのためになりますから。

晩夏にビバ女体化！

ブリセル大作戦

漢気あふれるき奴目を、ものの見事な女体化にしてみてはどうだろう！

（兵庫県　ひらべさん）
…変わってないようでまるで違う！　あのムタな（失言）漢臭かナッシン!!

（福岡県　皐月トミィさん）
☆そりゃあ募兵もスピータッ！　だけど軟派はオ・コ・ト・ワ・リ…

（高知県　白石イオさん）
夢は『ⅡDX』の男キャラを総ブリセル化！　コイス!!

（北海道　砂丘の虎君）
普段はツンツンな女優女王様だけど、お姉さまにだけは甘える妹

ズバーム！　極卒ちゃん大会!?

未だ萎えることを知らないゴクソツムーブメント！　このたび陸さんから、切実なる極卒ちゃん特集希望の声がッ!!　こいつぁ一発、やらかしちゃいます!?

（青森県　陸さん）
☆学生風味な極卒ちゃんぐっ！　特集希望の切実さからうなずけるカワイさ!!

シケギャグ闘劇'07

例年通りのシケっぷりをぶちかましまくりだった今年のシケ闘。今月はその上位入賞者を発表シマウマ！　底冷え感は空調だけのせいではなかったっぽい!!

結果発表なんだーゾ！と。

さらりといきます。

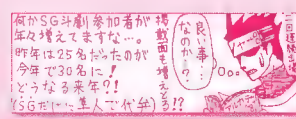
1. 蒼い湿布君（京都代表）
2. ゲコゲさとる君（東京代表）
3. 雪玉ゆうさん（埼玉代表）

さらりといきました！

優勝は、マンガ前半のシリアス部分が話題を読んだ呼んだかもしれない、蒼い湿布君でした！　僅差で2位に甘んじてしまったのは、ゲコゲさとる君！　去年に続いて、二年連続の準優勝という形に。3位の雪玉ゆうさんは、綺麗にまとまっていたのが高評価だった模様。まあSGなのですが！　以上の3名には、アフロズから記念品として何かが送られるっぽいです。おめでとうございます！

「あの人気バンドがストリートファイターのお面をかぶってるって」
「へえ、どのバンド？」
「レミー、オロ、面。」
（富山県　流火季月さん）
☆今すぐその面を脱ぐといい

（新潟県　来年も前フリ役確定?佐倉信士君）
☆今年もさまざまな被害者を生み出したシケ闘。辛口だったことをゴメンナサイとのこと。

（福岡県　武術師某さん）
☆コレがかの『オトメディウス』かッ！（違う）　エクスィとIKKOさんは多分別人です。

（神奈川県　ヤサ〜サ君）
☆増加も出場も良くない事だと思います。

（愛知県　たいぷR君）
☆ズールか悪い顔で笑うのでダメです

そんな訳で、今年のSG闘劇も閉幕と相成りました。ビバ！　それではさようなラスプーチン!!　ぐあっ。

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（Aマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
◎全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
◎投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
◎投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
◎締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
◎文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
◎アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず思い直視で！
◎E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
◎サイズはハガキ〜A4くらい。比率は3：2（官製ハガキの比率）が基本線！
◎イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
◎カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
◎推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
◎セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）かイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75〜95%で保存を。
◎作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

（東京都　秋風たんぽさん）

次々号12月号の締め切りは……　9月14日（金）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

秋。暑かった夏も去り、湿気も落ち着き、同人誌の原稿も進めやすくなってきました。秋のイベントに参加される方、冬コミの準備に今から取りかかる方、この時期にリードしておくと後が楽になりますよ!もちろん、そうやって完成した同人誌はぜひ 当館に送ってくださいね!

案内人:レン・コイン(執事)&ハーネス・キバンヌ(メイド)
イラスト:オイコ　文:ぬのまる

今月のオススメ

神依を慕うこのはがわふー! と大暴走。二人の想いの行方は!?

ギャグ　女×女

アルカナハート

犬神

くらげ党

B5判　20P　オフセット　表紙カラー
無記名定額小為替500円(送料込み)
〒733-0033　広島県広島市西区観音本町2丁目5-12
湯川方「犬神」係

ボケ同士の壮絶な応酬で繰り広げるギャグショートを3本収録。徹底して空回りするこのはの熱意と神依の誠意が、勢いのある絵柄、ちょいエロめのネタとの相乗効果で爆笑を呼びます!

ポップンミュージックシリーズ

TO BE CONTINUED

カラミティ・プラネット

シリアス　ギャグ　男×男

[illegible]

A5判　46P　オンデマンド　表紙カラー
600円分無記名小為替(送料込み)
件名「通販希望」にてrionaa3213@yahoo.co.jpまでメール

すっきりした線で描き込みもしっかり。同性への恋心に煩悶するサトウさんの描写や全体の構成も見事でレベルの高い1冊です!

ギルティギアシリーズ

きまぐれロボット #RELOAD

DRAGON EMBLEM

ギャグ　4コマ

製作者より:ロボカイ&チビロボほのぼの4コマンガです。4冊分の再録本。

A5判　60P　オフセット　表紙カラー
送料込み700円を郵便振替、通信欄に本のタイトルと住所氏名を
口座番号.00700-2-38904　加入者名:清水佳芳里

主役は13カイ段で出てくるチビロボたち。ひなたぼっこや雪合戦で遊ぶ姿を連作4コマでほほえましく描写してます。カワイイですよ!

ポップンミュージックシリーズ

漆黒ノ曼珠沙華

漆黒-C組

ギャグ　小説　男×男

[illegible] アンソロジーです。二人が好きな方はぜひ!

A5判　108P　オフセット　表紙1色
700円分無記名小為替+240円分切手+あて名シール
〒651-2243　兵庫県神戸市西区井吹台西町1丁目10-1106　米田方C組係

バラエティに富んだ二人の関係が描かれていますわ。カワイイのからハードなのまで、どっちが優位なのかもお話によって違います!

アルカナハート

天使のモーニングセット

亀工房

シリアス　ギャグ

製作者より:初アルカナです。[illegible]ので ご注意ください。

B5判　28P　コピー　表紙カラー
無記名小為替300円分+送料180円分切手+あて名シール
〒470-2103　愛知県知多郡東浦町石浜三本松1の13-9-401　井上方　立花ゆうり

はぁとと冴姫中心、ゲームの物語開始直前を描いたセミシリアスと全キャラ男性化ネタの2本がメイン。絵柄も優しいテイストです

伝言板

★同志募集!

ワーヒーのジャンヌが好きな方であれば男女年齢不問です。文通・イラ交しましょう。初回のみ80円切手とイラスト同封でお願いします。なお、ジャンヌのコスプレイヤーもいてくれたらうれしいです。
〒272-0834　千葉県市川市国分 [illegible] 30
田井中 [illegible]

伝言板では個人主催イベントの告知や、サークル会員・アンケート回答者・友人の募集などを掲載します(文章投稿のみ)。はがきか封書に12字以内のタイトル、100字以内の本文、公開可能な住所を明記して送ってください。

●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていない場合はゲーパロコミックです。
■攻略　記事にゲームの攻略が含まれた本であることを示しています。
■研究　アーケーダー的工作法やゲーム界全体を論じるものなど、研究記事が含まれた本であることを示しています。またリストなど資料的価値が高い本・記事にも使用します。
■男×男／女×女　同性同士の恋愛感情を描いた作品が含まれていることを示しています。ただし直接的な性描写が含まれていない場合もあります。
■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部判断で指定する場合もあります。ご了承ください。
■ギャグ　ギャグ的要素を含むことを示しています。
■シリアス　シリアスな内容を含むことを示します。
■イラスト　イラスト集、あるいはイラストが多く収録されていることを示しています。
■4コマ　4コマ集、あるいは [illegible] ることを示しています。
■小説　小説本、あるいは [illegible] ることを示しています。

■通信販売を申し込む方への諸注意

○無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　○あて名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　○欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼の無いように文面に気を付け、きちんとした便せんを使 [illegible] サークル側の都合により本の発送には1~2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。　○万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。　○基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

メイドの控え室

ああ、感動のあまり涙が止まりませんわ!　今月号は締め切りが夏コミ直前の厳しい時期だったにもかかわらず、久しぶりに7冊掲載できる量の投稿がありました。しかもどの本もレベルが高い!普段なら「オススメ」レベルの傑作・力作ばかりですわ。当ゲーパロ館は皆様の投稿によって支えられております。これからもご愛顧のほど、よろしくお願い致します!

アヴァロンの鍵

月華の麗刃

101064（テントウムシ）

シリアス

制作者より：覇王の剣を継ぐアリューシャのお話 この他にも女性向けアヴァ本がいろいろあります

A5判　44P　オフセット　表紙カラーカバー
無記名小為替500円＋切手200円＋あて名シール
〒192-0904　東京都八王子市子安町2-17-16　パナハイツ綿引202　須永方　LADYBIRD

アリューシャの前に現れた謎の青年の正体は？　憂いをたたえた表情や詩的な台詞回しがステキです。前半にはバトルシーンもあり。

三国志大戦

黒い月

中華美人

18禁　小説　男×男

A5判　36P　オフセット　表紙1色
300円分無記名小為替＋140円分切手＋あて名シール
〒004-0021　札幌市厚別区青葉町4-1-29-206
庄司綾香

父と龐徳の関係を目にした馬超は、彼への思いに気付く。後日、馬超は龐徳を酒に酔わせて……。えっち描写がかなり濃厚です。

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードに関連性があるものはOK）。18禁もOK。攻略本は特に歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル ●判型 ●印刷方法 ●総ページ数 ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください） ●本のPR文（40字以内で） ●サークル名 ●通販申し込み先 ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法 ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
では、たくさんの投稿を待ってます！

あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→ dohjin@arcadiamagazine.com

締切
基本的に随時募集です。9月末に掲載を希望する人は8月21日（火）必着です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています

今年も来ました秋一番情報

秋のオールジャンルイベントスケジュール

秋のイベントが少ないのはなぜ？

ハーネス「毎年恒例、秋のイベント紹介ですわ」

○10月7日(日)
・COMIC CITY SPARK2 ／東京ビッグサイト／ 10:30〜15:00
○10月8日(月・祝)
・サンシャインクリエイション37
／池袋サンシャインシティ　ワールドインポートマート・文化会館／ 11:00〜15:30
○11月11日(日)
・COMIC CITY 東京117 ／東京ビッグサイト／)10:30〜15:00

レン「秋はイベントが少ないですねえ」
ハーネス「まあ、東京での大〜中規模イベント、というくくりにするとどうしても、ね」
レン「なんで春にくらべてイベントの数が少ないんでしょうか?」
ハーネス「その理由は簡単ですわ。夏コミは8月中旬開催、冬コミは12月末開催。じゃあ夏コミと冬コミの間の期間は何カ月ですか？　逆に、冬コミから夏コミまでの期間は?」
レン「えーと、夏コミから冬コミまでは4カ月半、冬コミから夏コミまでは7カ月半……あれーっ、ほぼ半年くらいずつだと思ってたのに、全然違う！　1.5倍くらいの差があるんですね」
ハーネス「半年区切りというよりは、社会人が休みを取りやすいお盆と年末、という理由での開催日設定ですからね。良くも悪くも、日本の同人誌業界はコミケ中心に回っている部分があります。春のイベントというのは冬コミから夏コミの間のイベント、秋のイベントというのは夏コミから冬コミの間のイベントのことだ、と認識されている場合が多いのですわ。ですから必然的に、春は長く、秋は短くなってしまうんです。期間が長ければ、当然イベントの数も増えますわ」

夏コミ直後にもイベントがあった！

レン「そうかー。やっぱり何についてもコミケ中心で考える部分はあるんでしょうね。実際、コミケの当日やその周辺に、イベントをぶつけてくるイベント主催者もいないでしょうね」
ハーネス「あら、当日はともかく、8月に大規模のオールジャンルイベントをやっているところはありますわよ。ただ、ゲーパロ館ではタイミング的に紹介しそびれてますけど……」
レン「えっ!?　ソレはどんなイベントなんですか?」
ハーネス「今年ですと8月26日に開催されたGOOD COMIC CITY 14。このGOOD COMIC CITYは毎年、夏コミのほぼ直後に開催されていますわ。でもコミケに『ぶつけてきている』感じではないですわね」
レン「えっ、それはどういうことなんですか?」
ハーネス「GOOD COMIC CITYの申し込み最終締め切りはコミケの当落が判明した後ですのよ。コミケの当選率は70〜50%前後。つまり厳しいときには申し込んだサークルの半分は落選してしまうんです。コミケに落選したサークルが、今夏の同人誌発表機会を得るために参加する、というパターンは多いみたいですわ。まあ中にはコミケとGOOD COMIC CITY、両方に参加するサークルさんもいますけど」
レン「なるほど！　サークル側にとっては救済措置みたいな意味合いもあるんですね」
ハーネス「もちろん、一般参加者で両方に参加する人もいますわ。イベントは足を運べばその分だけ、新しい同人誌やサークルとの出会いの可能性が広がります。皆さんもぜひ各イベントに参加してくださいね！」

最終犬福を、一挙50匹公開!!

プレイの進行によって、さまざまな変化を見せる犬福。今回の設定資料では、その犬福たちを一挙公開！ゲーム序盤に進化する犬福から、最終段階まで進化した犬福を公開進化条件も掲載しているので、それに合わせてプレイすることで、好みの犬福に進化させることができる。

表の見方

❶犬福の名前
❷犬福の正面
❸犬福の側面
❹犬福の背面
❺この犬福になるための条件

好みの犬福はどれ!?

全100種類以上居る犬福の中から、50匹の犬福を紹介。前面だけではなく、側面や後などのデザインや出現条件も掲載している。各犬福の出現条件を見ながら、まだ見たことのない犬福を育ててみよう。ちなみに、「最も高い～」で始まっているものは、途中進化の犬福、「4月～8月～」や、そのほか詳しい条件が書いてあるものが、最終段階まで進化した犬福になっている。

4月～8月：かしこさ形／ 9月～1月：しんらい形／
正解率31%～79% 以上

ゲームスタート時に登場

最も高いハラメータ：肥満度32%　2番目：ちから

最も高いハラメータ：すばやさ／ 2番目：しんらい

最も高いパラメータ：すばやさ／2番目：かしこさ／
3番目：しんらい／4番目：ちから

最も高いパラメータ：すばやさ／2番目：かしこさ／
3番目：ちから／4番目：しんらい

最も高いパラメータ：すばやさ／2番目：ちから／
3番目：しんらい／4番目：かしこさ

最も高いハラメータ：すはやさ　2番目：ちから
3番目：かしこさ　4番目：しんらい

最も高いハラメータ：かしこさ　２番目：しんらい

最も高いパラメータ：かしこさ／２番目：すばやさ／
３番目：しんらい／４番目：ちから

最も高いパラメータ：かしこさ／２番目：すばやさ／
３番目：ちから／４番目：しんらい

最も高いハラメータ：かしこさ　２番目：ちから
３番目：しんらい　４番目：すはやさ

最も高いパラメータ：かしこさ／２番目：ちから
３番目：すばやさ／４番目：しんらい

最も高いハラメータ：ちから／２番目：しんらい／
３番目：すばやさ／４番目：かしこさ

最も高いパラメータ：ちから／２番目：しんらい
３番目：かしこさ／４番目：すばやさ

最も高いパラメータ：ちから／２番目：すばやさ／
３番目：しんらい／４番目：かしこさ

最も高いハラメータ：ちから　２番目：すはやさ
３番目：かしこさ　４番目：しんらい

最も高いパラメータ：ちから／２番目：すばやさ／
３番目：かしこさ／４番目：しんらい

４月～８月：ちから系／９月～１月：すばやさ系／
のーてんき病経験 or 正解率30%以下

４月～８月：ちから系／９月～１月：すばやさ系／
正解率80%以上

４月～８月：ちから系　９月～１月：かしこさ系／
のーてんき病経験 or 正解率30%以下

４月～８月：ちから系　９月～１月：しんらい系／
のーてんき病経験 or 正解率30%以下

犬福の育て方のススメ その１

犬福の進化には、パラメータ形とルート・条件形の二つが用意されている。ルート・条件形に当てはまらなかった場合は、パラメータ形で進化形態が決定される。パラメータ形の最終形態犬福を目指すならば、ルート・条件形を満たさないようにプレイする必要があるのだ。

4月～8月：ちから系／9月～1月：しんらい系／
正解率39～71%

4月～8月：すばやさ系／9月～1月：ちから系／
のーてんき病経験or正解率30%以下

4月～8月：すばやさ系　9月～1月：ちから系
正解率：31～79%

4月～8月：すばやさ系　9月～1月：すばやさ系
のーてんき病経験or正解率30%以下

4月～8月：すばやさ系　9月～1月：かしこさ系
のーてんき病経験or正解率30%以下

4月～8月：すばやさ系　9月～1月　しんらい系
のーてんき病経験or正解率30%以下

4月～8月：かしこさ系／9月～1月：ちから系／
のーてんき病経験or正解率30%以下

4月～8月：かしこさ系／9月～1月：ちから系
正解率80%以上

4月～8月：かしこさ系／9月～1月：すばやさ系／
のーてんき病経験or正解率30%以下

4月～8月：かしこさ系／9月～1月：ちから系／
正解率80%以上

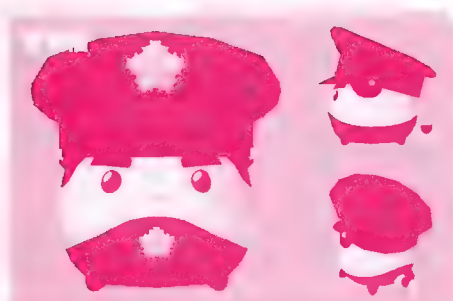
4月～8月：しんらい系／9月～1月：すばやさ系／
のーてんき病経験or正解率30%以下

4月～8月：ちから系／9月～1月：ちから系／
正解率80%以上

4月～8月：しんらい系／9月～1月：ちから系／
正解率80%以上

4月～8月：しんらい系／9月～1月：すばやさ系／
正解率80%以上

犬福の育て方のススメ その2

パラメータ形の犬福は9月末と、最終進化直前のステータスによって育つ犬福が決定される。まずは、9月末の進化状態で最終的に育つ犬福が絞られてしまうので、序盤からの育て方も重要になってくる。どのパラメータを上げればいいかをチェックしておこう。ちなみに、パラメータ以外にも、正解率が80%以上などの条件がある。

4月～8月：しんらい系／9月～1月：しんらい系／
正解率31～79%

八ヵ月、和食料理を与える

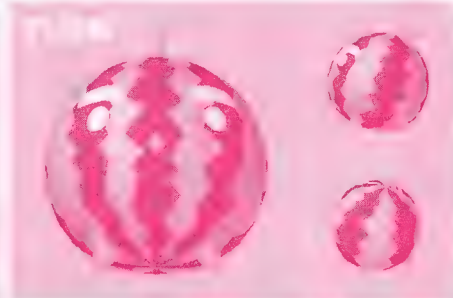
食事は甘いもの系ばかりを与え続ける／
かしこさが最も高い

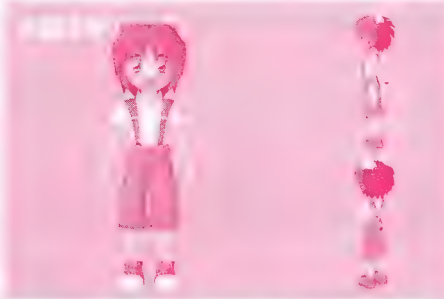
しんらいが10以下／
※ゲームに途中参加すると現れる確率がアップ

7月：この街の有名観光地にいく　8月：病院へ行かない　10月：メカ福記念公園へいく
ミニゲーム：ラブミーテンターで勝利　3月：模型屋にいく　かしこさが最も高い

7月：この街の有名観光地にいく　8月：病院へ行かない　10月：メカ福記念公園へいく
ミニゲーム：ラブミーテンターで勝利　3月：模型屋にいく　ちからが最も高い

4月：なんとなく回り道をする　8月：待ちくたびれた海にいく→岩場で磯釣りをする　10月：港の見える
公園にいく　11月：秋たから観光地に行く　2月：公園に行く　3月：河川敷にいく　すばやさが最も高い

4月：なんとなく回り道をする　8月：待ちくたびれた海にいく→岩場で磯釣りをする　10月：港の見える
公園にいく　11月：秋たから観光地に行く　2月：公園に行く　3月：河川敷にいく　ちからが最も高い

5月：どこかで食事をする　11月秋たから観光地に行く
2月：ラーメン屋に行く　ちからが最も高い

4月：まっすぐ帰る／の一てんき病になる／10月に藤先生に会い、
管理人に怒られる　桜並木ラストクイズのノルマをノーミスクリア

10月に模型屋へ行って、犬福フィギュアの犬福少女フィギュアをゲットする　青島に犬福少女フィギュアをあげない

犬福ショップで犬福を購入する際に「断れるの?」を選択／
ノーコンテニューでゲームをクリア／すばやさが最も高い

6月：ゲームセンターに行く／12月：犬福ショーに行く／
3月：室内プールに行く／ちからが最も高い

7月：の一てんき病の予防注射を受ける／
1月：外で遊び酔っぱらいに会う／かしこさが最も高い

犬福の育て方のススメ その3

ルート・条件形の進化は、基本的にルート。条件を満たせば、そのほかのパラメータは進化に影響しない。だが、各パラメータの中でどれかの数値が一番高いといった、副条件も存在するので、その点には注意しよう。ルート・条件を覚えてしまえば、パラメータ形よりも進化させやすい。

猛者通信 ドス龍

DOS20本目 スワポキ戦線異状ナシ

クターの秘密に迫れば迫るほど我々は大いなる謎に直面し、あまりに精密なwikiの充実っぷりと素人とは思えないファンサイトに驚いた。これ以上の深入りには命の危険を感じたわけでは別にない。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物とか

まさ
闘劇動画配信の度重なるバッファ停止は、狙ったものなのか？「販促効果バツグン！」と叫びながら猛将伝を繰り出すマタギ系。

ケソ
ペンギンの足がしもやけにならないのは、ドラえもんと同じシステムを使ってるからなんだぜ！という事実を昨日知った48歳。

ブニョ
闘劇疲れもなんのその、裏闘劇の準備には本戦以上のやる気を見せているようないないような……。今年の夏は恥(ち)祭りじゃ！

EPISODE：01

火吹き山のでえだらぼっち

Night on Fire

まさ　ふんぬぐるるる！『GCB』で1日20回【アカハナ】がダブってしまったフル諦念……。

ケソ　どんだけ好きなんですか。我らのダブリカードを合わせればアカハナだけで家を一軒建てられそうな勢いですね。

まさ　ムス。我らのアカハナハートFULL っぷりにも困ったものよ。

ブニョ　うそおっしゃい！　アカハナはとっくに排出停止でしょ。とりあえず寒々しいアカハナ談義を繰り広げているところ悪いんだけどさ、今回はダップセに朗報（？）が来てるよ。

ケソ　申してみい。

編集しもでん（以下でぞ）　ん。タカラトミーさんからの広告でマジック：ザ・ギャザリング（以下MTG）の紹介をしたときに、撮影用にいただいたブースターパックが余ってるんで、今から遊ぶぞロリロリロリ。

ブニョ　まあ、アーケードでもカードゲーム全盛だし「デッキを組んで相手と対戦する」という基本要素は同じだし、猛者でやるのもいいかな？

まさ　ムス。言われてみればソーサラー。何か相通じるものもあるかもしれぬ、というか、デッキ構築の創意工夫やメタゲームは、アーケードにもフィードバックできるさなあ。

でぞ　てなわけで、俺とダップセ、あとは経験者のちくわを加えてブースタードラフトで勝負して、そのリプレイっぺえのを今回の記事にしてみようぜロリロリロリ。

カイゼルちくわ（以下ちくわ）　ども、猛者初登場のちくわです。大学時代はカードゲーム同好会だったので、ぶっちゃけ貴様ら殺す。

ケソ　グギギギ……負けへんで！

まさ　おんどれシゴウしたる！

【ギャザまめ知識】
ブースタードラフトとは？

『ブースターパック』と呼ばれる15枚入りのカードパックを3セット用意し、まずはその中の1セットを開封して好きなカードを1枚取る。残った14枚のカードは隣のプレイヤーに回し、自分に回ってきたカードの中から再び1枚取る。これを繰り返し、40枚以上のデッキを作って対戦するのがブースタードラフトという対戦方式。古来、中国で開かれていた官僚推挙の儀・武溥汰亜銅鑼太（ぶうすたあどらふと）が語源となっているかどうかはこの際どうでもよい。

～民名房書店「渇烈菊花は新人類」より～

EPISODE：02

俺も俺もな 日暮里慕情

My Heroic episode

でぞ　んじゃ、早速始めるとするか。レギュレーションは最新の『第10版』な。俺も昔はゴブシュー（※ゴブリンシュートの略。簡単に言えば火力ぐっちゃり）で相当ならしたからよ。10年以上ブランクがあるとはいえ自信はあるじぇえ。

ちくわ　僕も小さな大会では何度か優勝してますよ。ウルザ～マスクスのあたりですね。正直あんたらに負ける気がしないというこってす。

まさ　今じゃデュエリのペースは落ちたが、チャネルボール、MOMA、メグリムジャー、親和（※全部禁止になったデッキ）などで屍の山を築き上げてきたさね、フェフェフェ。

ケソ　メストギャザ合宿の『第4版』シールドで、【土地税】＋【象牙の塔】を決めてK-TAN（懐）を投了に追い込んだ経歴がありますよぼかあ、ドゥフフ。【最後の賭け】のコイントスに成功したのち、【巨大化】付き【ボール・ライトニング】＋【連続突撃】でドラマチカ逆転劇を演じたことも。リミテッダーケソと呼ぶがいいのです！

まさ　そういやそんなこともあったさね。

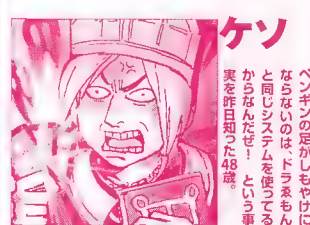
でぞ　とりあえず武勇伝自慢はそんくらいにして、そろそろおっぱじめっぞ。まずは1パック目を開封だ。

ケソ　白緑はアチキが押さえとくわよ！　こりゃあとんでもねえ回復道場2007ができそうですよ。

でぞ　う～ん、何か俺の色全部だれかと被ってる感じなんだけど。

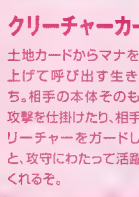
ちくわ　ちょ、2周したのに【恐怖】が2枚も流れてくるってどんだけぇ～。みんな甘過ぎッス！

まさ　火力がこんなに集まっちまっ

ドラフト中は終始しゃべりっぱなし。相手のカードをのぞこうとする輩も。

聞けいヨワッパ！「これがMTGだ！」

大ざっぱに説明すると、二人の魔術師が使い魔の生き物や攻撃呪文などを駆使して相手の体力を減らしていき、息の根を止むれば勝利となる。

通常の対戦で使用するデッキは最低60枚で構成し、同じカードを入れられるのは4枚まで。デッキがゼロになっても負けなので、相手の体力よりもデッキそのものを削って勝利することも可能だ。ガチでハマってくれる友達が一人居れば永久に遊べるので、学校や職場でどんどん普及してみてはどうか。

土地カード
いわゆるエネルギータンク。すべての行動を起こすには、土地から「マナ」というエネルギーを引き出さなくてはならないため、まずはこのカードを場に置こう。1ターンに1枚だけ置けるぞ。

クリーチャーカード
土地カードからマナを吸い上げて呼び出す生き物たち。相手の本体そのものに攻撃を仕掛けたり、相手のクリーチャーをガードしたりと、攻守にわたって活躍してくれるぞ。

撲殺までの流れ

まずはデッキからカードを7枚引く。手札は7枚まで持てるぞ。
▼
自分のターン、相手のターンと交互に進めていく。
▼
土地は1ターンに1枚出せる。使いたいマナを引き出せる土地を置いていこう。
▼
土地がそろったらクリーチャーを呼び出して相手を攻撃！
▼
攻撃や防御呪文の「ソーサリー」や、生き物をパワーアップさせたりする「エンチャント」も併せて使っていくといい感じだ。
▼
デッキを使い切る前に相手を死に至らしめるのです！

たけど、いいのかね君ら。

～ドラフトーロメモ～

ドラフト中は私語をなるべく慎みましょう。普通はだれもしゃべりません。

でそ　というわけで3パック目までつつがなく終了したな。ちゃんと45枚あるかを確認してくれい。

一同　Я。

まさ　では、デッキ構築、あ始めい!!（砂時計）

何となく分かる!「色」によるカード属性の違い

MTGには全部で五つの属性が存在し、属性によってカードの種類や傾向が区分けされているのだ。「白」は回復や浄化機能にすぐれた正義っぺえ集団。「赤」は炎を司り、火力にすぐれたゴリテク系。「青」は水を司り、飛行能力を有していたり相手の呪文を打ち消すなどの変則的戦法が得意。「緑」はいわゆる森の生き物系。グリズルが多いのが一番のポイントだ。「黒」は見るからにダークサイドっつーか、自分の体力を削って攻撃したりモンスターを生贄に捧げて攻撃したりと、被代償系行為に優れる。まずは自分に一番合った色を探してみるといいだろう（by K-TAN）。

EPISODE：03

そっと俺のターン！

Overwhelmingness

でそ　じゃあ1回戦の第一試合はちくわvsまさでドローゴー！

ちくわ　先行をいただきます。セット森でターンエンド。

まさ　セット島でエンドゥ。

ちくわ　【灰色熊】召喚！

まさ　グリズルか。セット島で【ヴィダルケンの黒幕】召喚。

ちくわ　そ、そのカードは！

～ギャザメモ①～

【黒幕】は青マナを払ってタップすると、自分がコントロールする好きなパーマネント（場に出ているカード）を手札に戻せる。【灰色熊】が猛然と殴りかかってきても、適当なクリーチャーでブロック後、ダメージ解決の前に能力を使えば無傷で止めれるのだ。しかもダメージをスタックしてから戻せば対戦相手のクリチェルにだけダメージが入り、場合によっては相手は死ぬ。

ケソ　ジョー、あれはやばいでえ。

ちくわ　僕のデッキには飛行もほとんどい無いので、召喚酔いが解ける前に【恐怖】を引くしかないという……そして引かず。最初で最後かもしれないグリズルアタックぅ。

まさ　ヘヘッ、通しまさぁ。

でそ　……というわけで今やまさの場には【黒幕】に【紅蓮魔道士】、青の飛行2体が並んでいるな。

ちくわ　【針刺ワーム】を召喚！　すでに【大喰らいのワーム】が居ますから、【黒幕】が居ても片方は通りそうですね。ズバリ、投了をオススメしますが？

まさ　（荘厳な雰囲気で）ワームに【霊～魂放～逐】。ときに君の土地はすべてタップしているようだが。

ちくわ　そそそれが何か？

～ギャザメモ②～

【針刺ワーム】と【大喰らいのワーム】は特別な技能はないがパワーとタフネスが高い。数字がデカイのでだれもが最初に憧れるが、すぐに思い出になる。でもシールドやドラフトでは強い。【霊魂放逐】はクリーチャー呪文を打ち消せるカウンター呪文。あと、「土地をすべてタップした状態」は「オイラ手札を使えません」に等しい（例外あり）。

まさ　勝機。そこじゃあ～！　エンドに【心魂破】で本体に7点。第一メインに6点【猛火】を追加じゃあ。

ちくわ　テメェ、次はブッ殺す！

まさ　ドラフト時に赤青がだれとも被らないというこの幸運。まさにそれこそが勝因だったといえるだろう。

ケソ　ハイッ、ちょっとトイレに行ってきます！

でそ　ちと散歩してくるわ。

ブニョ　あーダメダメ！　二人とも何でデッキまで持っていくのさ。分かってると思うけど、今からデッキいじるのはルール違反だよ。

ケソ&でそ　チィィィィッ！

（3時間後）

でそ　ナウ、アターーック！

ケソ　ギニャ～！　回復がおっつかねえ。ZANPAIかよ！

ブニョ　これですべての試合が終わったね。結果を見てみようか。

●総合戦績

まさ（赤青）――――――：2-0
ちくわ（緑黒）―――――：1-1
しもでん（白緑黒）――：1-1
ケソ（白緑）――――――：0-2

EPISODE：04

戦い終わって～神々の黄昏～

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

ブニョ　てなわけで、今回のドラフト戦の勝者はまさ兄いに決定！

まさ　ありがとーありがとー（無感動に抑揚無く）。

ちくわ　正直、クリーチャーにしか力を入れなかったのが敗因か……。

ケソ　ひっくうぃっく。2連続マリガン×4さえ無ければ、このやうな悲劇は起こらなかったのに！

でそ　60枚デッキで構築戦をやるのが王道だけど、ブースタードラフトでも十分に遊べるのがマジックの面白いところだな。

ちくわ　つまるところ、ブースタードラフトを続けていけば、自然にカードもたまるのでこりゃ一石二鳥というわけで。Rは別ですが。

でそ　この夏には東京の西麻布に「Magic:The Gathering-Bar」っつー、飲みながらマジックできる場所なども出来たんだよ。9月8日まで営業してるんで、MTGに興味を持った人は一度行ってみるのも面白いかもな。（東京都西麻布1-8-13 TEL.03-3470-7734）

ケソ　くやちいので、もっかいドラフトやりましょう！

まさ　何度きても返り討ちさな。

ブニョ　別にデュエルのはいいけど、原稿書いてからにしてね。

ダップセ　【時間停止】キボフ。（続く）

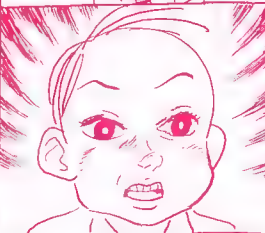
ゲーム小ゼル

僕、修業して忍者になるよ!!

変化の術で大人に化けるんだ
そうすれば6時以降もゲーセンにいられるでしょ!?

でもそんな長くいてゲーム代どうするの？

アルカディアモバイルで「猛者日記」連載中!

どうも。結局1日も夏休みがなかったブニョ野口です。今年の初夏から始まった「アルカディアモバイル」、みなさん活用されているでしょうか？　最新ゲームの情報から各種攻略などなど使えるコンテンツがてんこもり！　一応コラムコーナーではダップセ日記も連載されてますので、興味を持たれた方は右のQRコードからレッツアクセス！

月刊★うろ覚絵

いろいろなところで「あれはヒドイ」とか「似せるつもりないでしょ!?」と言われ続けているうろ覚え絵ですが、今月はちょっとお休み。別に上記の批判にへこんでしまったわけではありませんのでご安心を。ちなみに裏闘劇では、参加してくれた読者さんもうろ覚絵に巻き込んでしまう予定！　どんな珍回答が飛び出すか、こうご期待！

猛者っ子通信

ダップセにやってほしい企画や、やらせたい罰ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用された4Dウオーリアーには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。

◎あて先

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
猛者通信ドス編係

◎もしくは電子メールにて

アドレス＝mosa@arcadiamagazine.com

Text:小山祥之　koyama@VGL.jp
(協力:VGLプロジェクト/あまちゅあらいん)

いつの時代もゲーム機の中では、つねに斬新なキャラクターが生まれ、彼らはさまざまな舞台で活躍してきた。80年代初頭の時代、表現の進化とともに増え続けたキャラクターたちは、時代というステージの上での競争を繰り広げていた。当時の人気ジャンルは、シューティングやアクション、レーシングといったものが存在していたが、その中でそれらの要素を複合したタイプのゲームが生まれた。そして、そんな環境の中で、非常に目を引く斬新なキャラクターたちも多く生まれ出たのである。

1982年秋に発表された日本物産の新作『ラジカルラジアル』もそんな複合ジャンルの新作ゲーム。

日本物産（ニチブツ）は大阪に本社を置く当時の有力ゲームメーカーであり、クレイジークライマーなどのスクロールゲームなどで定評があった。同時に、大人の支持を受けヒットしつつあった麻雀ゲームの分野においても大きなシェアを持つまでに成長。しかし、子供にも楽しめる新作ゲームの開発も忘れてはおらず、そちらのヒットタイトルも多い。

日本物産は技術力のある電子機器メーカーと提携しながら新作を開発することで、新しい技術を業界に取り込むことでも評価されていた。この『ラジカルラジアル』の開発にあたったのも、近年パソコン用マウス製造などで有名な電子機器メーカーであるロジテック。同社はインベーダーゲームのころから下請けを含めいくつかのゲームを製造しており、当時定評のあった開発メーカーのひとつでもあった。

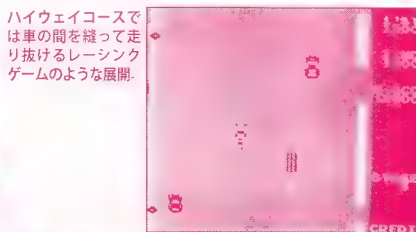
道路の上をタイヤが走る

『ラジカルラジアル』は縦スクロールのゲームで、障害物の置かれた道を、主人公である一本のタイヤが転がってゴールを目指す内容のゲームだ。

車が走るゲームは普通だが、タイヤだけが走るゲームは実に目を引くもの。操作は８方向レバーと二つのボタンを使用。一方のボタンを押すと弾を発射し、画面上方から襲い来るエイリアンなどを撃破可能。障害物の岩などはジャンプボタンで飛び越えるといった感じでゲームが進行し、時々落ちている300点のボーナスプレートを通過するとその分の得点が加算される。マップのパターンを読み切ればそう難しいゲームではないが、２周目以降はジャンプ距離をうまく調節して進んでいく必要がある。レバーを上に入れると加速、下に入れると減速となり、加速ジャンプなら遠くに、減速時なら近くにといった具合に速度によって着地点が調節できる。また、一時回避のために真上に跳ぶといった使い方も可能だ。障害物が複雑に置かれたステージではこのジャンプでの速度調節がカギといえるだろう。

コインを投入しスタートすると、いきなり宇宙空間のような岩場の道を走り始める事となる。第１ステージは「エイリアンコース」と名付けられている宇宙戦争のような舞台だ。エイリアンコースのゴール地点のトンネルを抜けると、次の「ハイウェーコース」へ突入する。ここは高速道路を走るレーシングゲーム風で、車を避けながら進む事になる。このコースではジャンプはできるが弾は撃てない。車が大きいためジャンプや移動ルートにも制約がでてきるので、空きの大きな部分を選び、危険なときはジャンプでひたすらゴールを目指すことになるのだ。道路には故障車や、上を通過するとスリップするオイル、後方からサイレンを鳴らしながらパトカーが通過していくなど当時のレースゲームでよく用いられた演出も多く見られる。このコースをクリアするとボーナス面。敵のいない障害コースで、プレートを取るなどいくつかパターンが展開。スコアアップのみ目指せる。その後は二周目に突入となり、障害物や敵のパターンのバリエーションが増え難易度が上昇する。このゲームは、突っ込んで来る敵を撃ちながら進むシューティング的な面もあるが、レースゲームのような要素も多く、当時としては興味深い複合展開の新作として注目された。

基本画面

８方向レバーでタイヤを操作し、加減速を駆使して敵や障害物をよけながらゴールを目指す。タイヤの残数が無くなるとゲームオーバーとなる。画面はシューティング要素もあるエイリアンコース。

ハイウェイコースでは車の間を縫って走り抜けるレーシンクゲームのような展開。

ボーナス面のひとつであるラストシーン。タイヤが着地する場所で得点が変わる。

インストラクションカード

プレイ方法が書かれたインストカード。操作方法や特徴などが詳細に書かれており、当時としては非常に丁寧にデザインされている。

ゲーム要素の複合

この82年ごろからは単純にジャンルとして分類するのが難しい「面ごとに操作方法や展開の異なるビデオゲーム」が多く登場。同一画面を繰り返す単純なゲーム展開ではプレイヤーに飽きられてしまうため、スクロールで画面を進め、ステージごとに展開を変えるという手法が新作ゲームの開発現場において次々と考えられていたようだ。しかし、当時はまだ画面の表現力や色数、画面やキャラクターをスムーズに動かす技術などハードウエア的制約が大きかったことから展開の切り替えは2〜3パターンに限られているものが多い。あまり展開が変わりすぎて、面ごとに操作方法を覚えなくてはいけないのではプレイヤーの取っ付きも悪くなるため、そのバランス取りが難しかったとも言われている。ジャンルが多様化し、その台がどんなゲームであるか分からないものも多かった時代。このころはキャラクターゲームの当たり年でもあった。また、一方で従来のレーシングゲームで活躍してきた「車」がキャラクターとして飛び跳ねながら活躍するゲームも多く登場し脚光を浴びた。横スクロールでは「ジャンプバグ」（コアランド/セガ）や「ムーンパトロール」（アイレム）のヒット、またレースの基本スタイルであった縦スクロールでは、奇想天外なジャンプで従来の概念を壊した「バーニン・ラバー」（データイースト）の登場など。実際にありえない出来事をゲームの中で体験することが面白さの要因となっていたのだろう。タイヤだけが意思を持って転がり、弾を撃ってジャンプするなどということはまさにありえないが、話題になりそうな奇抜な設定ではあった。しかし、この作品はほかのヒット作の中に埋没し、大きなヒットには至らず姿を消してした。主人公のタイヤをデザインしたポスターだけはインパクトのせいかゲームが無くなった後も、ゲームセンターの壁などで見かけることが多かった。デザインへの賞賛だったのだろうか？　そしてあのタイヤは今、どこを転がり続けているのだろう……。

チラシにも使われた主人公タイヤのイラスト。勇敢なタイヤが力強く走る様子を表現している。ほぼ同デザインのポスターも製作され、当時の店内の壁で見かけることも多かった。

募　集

レトロゲームや当時の思い出に関する情報・お便りや質問などを募集中です。

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部
「AGLコーナー」まで

【お知らせ】

AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」が開設中です。
http://amp.tri6.net
E-Mail : amp@tri6.net

■参考資料

「ゲームマシン」1981-1983年
（アミューズメント通信社）

「コインジャーナル」1982年
（コインジャーナル）

「オールドゲームの世界」シリーズ
（流線堂）

「究極ビデオゲームリスト2003」
（AMPグループ/アマチュアライン）

Video Game Music Laboratory

NEW RELEASE

THE IDOLM@STER MASTER ARTIST 03 星井美希
THE IDOLM@STER MASTER ARTIST 04 菊地真

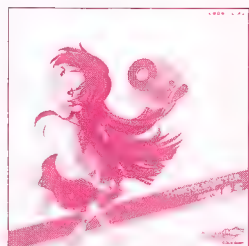
発売元:コロムビアミュージックエンタテインメント
COCX-34389(03)・COCX-34390(04) on sale! 価格:2,300円(税込)

©窪岡俊之 ©NBGI

3カ月がかりで10枚のキャラクターソングを連続で発売する「THE IDOLM@STER MASTER ARTIST」シリーズ。先月発売された「天海春香」、「高槻やよい」に続いて登場するのは、家庭用で追加されたヒロイン「星井美希」とボーイッシュさが魅力の「菊地真」の二人のアイドル。

それぞれのキャラクター用に書き起こされた新曲をはじめ、ゲーム収録曲のリミックスバージョンやファンからのリクエストで選ばれたカバー曲など、ボリュームたっぷりの楽曲が収録されている。

新規描きおろしによるジャケットイラストも魅力のシリーズだ。

■収録内容(03のみ。順不同)
「ふるふるフューチャー☆)」
(美希用新曲)
「涙のハリケーン」
(「THE IDOLM@STER REQUEST FESTIVAL!」で選ばれたカバー曲)
「すいみん不足」
(「THE IDOLM@STER REQUEST FESTIVAL!」で選ばれたカバー曲)
「relations」(ヴォーカル新録音)
(M@STER VERSION)
「神さまのBirthday」
(星井美希ソロ・リミックス)
「私はアイドル♡」
「i」(全キャラクター共通新曲)
ほか

THE IDOLM@STER MASTER ARTIST 05 如月千早
THE IDOLM@STER MASTER ARTIST 06 双海亜美/真美

発売元:コロムビアミュージックエンタテインメント
COCX-34391(05)・COCX-34392(06) on sale! 価格:2,300円(税込)

©窪岡俊之 ©NBGI

8月22日に発売されたばかりの「THE IDOLM@STER MASTER ARTIST」シリーズの第5弾と6弾。

今回、同時にリリースされたのは、ロングヘアーが目を引く「如月千早」と、シリーズ中で唯一二人組での登場となる「双海亜美&真美」の双子の姉妹。

これまでのアルバムと同じく、バリエーション豊かな楽曲が詰め込まれ、各アイドルの魅力をさまざまな側面から味わえるのが最大の魅力。

なお、新曲「i」は全アルバムに収録されている共通曲。これまですでに6枚のアルバムが発売されているので、それぞれの曲を聴き比べるなどしてもいいかもしれない。

■収録内容(05のみ。順不同)
「目が逢う瞬間(とき)」
(千早用新曲)
「鳥の詩」
(アルバム「Your Song」より)
「まっくら森の歌」
(THE IDOLM@STER REQUEST FESTIVAL!」で選ばれたカバー曲
「蒼い鳥」
(M@STER VERSION)
「神さまのBirthday」
(如月千早ソロ・リミックス)
「ralations」(M@STER VERSION)
「i」(全キャラクター共通新曲)
ほか

VGM LAB EXTRA ゲーム単体のVGMだけでなく、登場するキャラクターに焦点を当てたキャラクターソング集やドラマCDなどが目立つようになってきている。ゲームをプレイしてCDなどを手に入れるのとは逆に、そういった商品からゲームに興味を持ってくれる人も多いのではないかと思う今日このごろです。

※画像はイメージです。実際の商品写真とは異なります。

アルカナハート ドラマCD はーとふるシチュエーション エピソード1

発売元:ティームエンタテインメント/KDSD-00155・10.24 on sale!/価格:3,150円(税込)

　個性的な女の子たちが激しいバトルを繰り広げる絶賛稼動中の格闘ゲーム『アルカナハート』が、ドラマCDで登場! ストーリーは本編の事件から2週間後が舞台。激しく拳を交わしたキャラクターたちが、親睦を深めるために今度は仲良く座談会。いつの間にか納涼怪談大会に……というもの。プレイヤーキャラ総登場で、笑いアリ、涙アリのにぎやかなドラマが展開されるぞ。ゲーム本編だけではわからない、キャラクターの意外な側面も垣間見れるファン必聴のアイテムといえよう。

　下記の収録後インタビューも要チェックだ!

■出演声優
愛乃はぁと/高橋美佳子
廿楽冴姫/志村由美
朱鷺宮神依/平田宏美
このは/吉田真弓
春日舞織/土谷麻貴
美凰/滝田樹里
リリカ・フェルフネロフ/仁後真耶子
リーゼロッテ・アッヒェンバッハ/本多陽子
安栖頼子/伊月ゆい
大道寺きら/網掛裕美
フィオナ・メイフィールド/山本麻里安
ミルドレッド・アヴァロン/菊地由起子
ミケ(ミケランジェロ)/永野善一

SPECIAL INTERVIEW

[illegible]

アルカナハートドラマCD　スタジオ収録

[illegible]

「愛野はぁと」役 高橋 美佳子 & 「春日舞織」役 土谷 麻貴 インタビュー

ゲームではありえない環境が新鮮でした

――収録を終えての感想をお願いします。

高橋　今回の作品は、これまでに経験したドラマCDの中でも、たくさんのキャストさんが出演する企画でしたので、うれしかったですね。

土谷　みんなでお茶の間で円になったり、仲良く語り合うという状況がゲーム内ではありえない状況でしたので、そのあたりが新鮮で面白かったです。

――今回のドラマCDでの特に印象深いシーンなどありましたら教えてください。

高橋　怪談話をみんなでもちよって話すってシーンがあるんですけど、美凰ちゃんのエピソードが、私的にはオススメです(笑)。

土谷　リーゼロッテちゃんの怪談話と、このはちゃんのちょっと勘違いしちゃった感じのエピソードが印象に残っています。いやされました(笑)。

――ドラマCD内でのキャラクターの魅力は?

高橋　はぁとちゃんは、ゲームでは常に明るく元気な女の子なのですが、CDでは人にさりげなく気を使ったりと、やさしい性格にも注目してください。

土谷　良妻賢母な舞織ですが、こんなに個性のある人たちが集まっているので、人と人との仲を取り持つ立場のキャラクターとして大活躍しています!

複雑な人間関係に注目してください

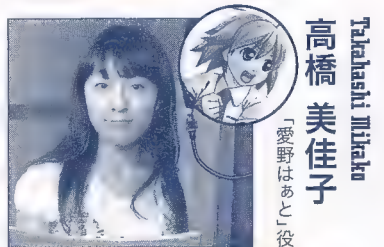
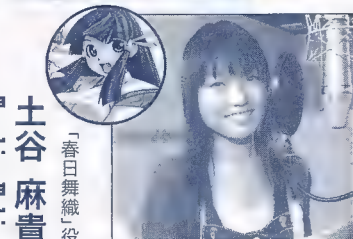
――ズバリ聴きどころは?

高橋　全部かも(笑)。最初は、ゲームで親しんでいるキャラクターが、ここまでの人数で一堂に会しちゃうと、聴く方が混乱するんじゃないかな? と心配したんです。でも、収録が終わってみると、キャラクターごとにカラーも違うし、言葉使いのニュアンスなどもけっこう違うことがわかって、それぞれに特徴があって驚きました。

土谷　御園女学園内の仲良し五人組の中だけでも、けっこう複雑な(?)人間関係が存在しているんです。そういう細かい部分に注目して聴いてもらえると、いろいろ見えてくるんじゃないかなと思います。

――最後に読者の方へメッセージをお願いします。

高橋　アーケードゲームから始まった作品が、ドラマCDにまでになったのがびっくりだし、うれしいです。みなさんの応援のおかげですね(笑)。自分の知っているキャラクターが、ドラマCDではどんな風に変化しているのかをチェックしてください。

土谷　ゲームでは、自分でプレイしないと進まないお話が、ドラマCDでは自動的に進んでいきます(笑)。ゲームプレイ済みの方ももちろん、未プレイの方にも楽しめる内容なので、ぜひぜひ聴いてください。

アルカディアモバイルで全声優のコメント発信中!

VGM LAB EXTRA　今月は、「愛野はぁと」役の高橋さんと「春日舞織」役の土谷さんのお二人のコメントをいただいたが、来月は後編として、残りの声優さんのコメントを一挙に紹介する予定! ドラマCDの魅力や収録で感じたことなど、各声優さんそれぞれの視点から語っていただく豪華企画! こうご期待!

『VF5』初の闘劇覇者ついに決定!!

前作『VF4』ではビッグタイトルに恵まれず、闘劇では過去4年間で0勝という相性の悪さ。そんな「ちび太」が今年の闘劇で魅せてくれた！ 絶体絶命からの逆転劇で、ギャラリー、ネット配信観覧者も思わず興奮したハズ⁉ 『VF5』の盛り上がりも、まだまだこれから‼

EVENT

アルカディア＆セガPresents 「ちび太が行く、ぶらり組み手の旅」7月の結果

北海道では二度目の開催となる組み手の旅。参加者、ギャラリーを含め60人以上が集まってくれて、非常に盛り上がっていた。

イベントの方は、全国大会常連「新道ジャッキー」が見事「ちび太」に勝利するなど、北海道VFプレイヤーの存在感を示した。

また、組み手の最後の挑戦者として登場したのは、何と"元鉄人"「キャサ夫」！ たまたま帰省中という奇跡が生んだ前作のチームメイト（C.Chaps）対決で、会場は大いに沸いたぞ。

■勝者コメント（旭川会場）

リングネーム	キャラ	コメント
ハティ	ラウ	事故勝ちでした……。
新道ジャッキー	ラウ	リベンジ成功。
Mr.B	ジェフリー	ガンバリました。

■WINNERS ～今月の勝者たち～

ハティ

新道ジャッキー

Mr.B

※写真OKの了承をいただいたプレイヤー方のみ掲載しています。

■9月の予定

開催日時	店舗名	店舗HP
9月22日（土）14:00～	クラブセガ港北（神奈川）	http://location.sega.jp/loc_web/cs_kohoku.html
9月23日（日）15:00～	三宮サンクス（兵庫）	http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html
9月24日（祝）15:00～	ハイテクセガ豊田（愛知）	http://location.sega.jp/loc_web/hs_toyota.html

EVENT INFO

『VF5』オフィシャルサイト内
「ぶらり組み手の旅」ページ
http://www.virtuafighter.jp/burari_all.html

EVENT

Monthly Virtua God Journal

～ぶらり組み手の旅・番外編～ リオンオフ会リポート

ども、ちび太でっす！ 苦節5年（笑）、ついに闘劇で優勝しました‼ 応援してくれた皆さん、ありがとうございました。

さて、今回は7月21日（土）に開催された「ぶらり組み手の旅・番外編」リオンオフ会の模様をお伝えします！ 当日は全国各地からリオン使いのみんなが集まってくれて、大会参加者だけでも43名、イベント中以外も常にお店の筐体はプレイヤーで埋まっている状態。すごい熱気でした！

大会は、個人戦が優勝「アルマジロ弟」、準優勝が「ホノルル」という結果。ランダム3on3では、「ふ～ど」のチームが接戦の末優勝。準優勝は、またも「アルマジロ弟」チーム。あわや二冠か？という大活躍でした。「アルマジロ弟」は当日のために特注の"聖なる衣"まで用意し、大会参加者全員に神戸プリンをふるまってくれました！

参加してくれたリオン使いの皆さん、お疲れ様でした！ 今後も積極的にオフ会を開催したいと思うので、その際はよろしくお願いしますね☆

会場はご覧の通り、大勢のリオン使いで埋め尽くされた。齋藤さんの顔の落書きも普段以上!?

個人戦優勝の「アルマジロ弟」。チーム戦も準優勝と、聖なる衣の御利益があった模様……？

寝坊しながらも何とか会場に来た「ふ～ど」も、何だかんだでチーム戦優勝。

バチャっ子インフィニティ5では、『VF5』に関する各種を募集中です。イベント告知やプレイ中の疑問、アルカディアバーチャライターへの質問、オススメバーチャスポット紹介など、とりあえず関連のありそうなネタは当コーナーまで。モノクロイラストやちび太コーナーへの投稿もこちらまで！ メール投稿は→vf5@arcadiamagazine.com

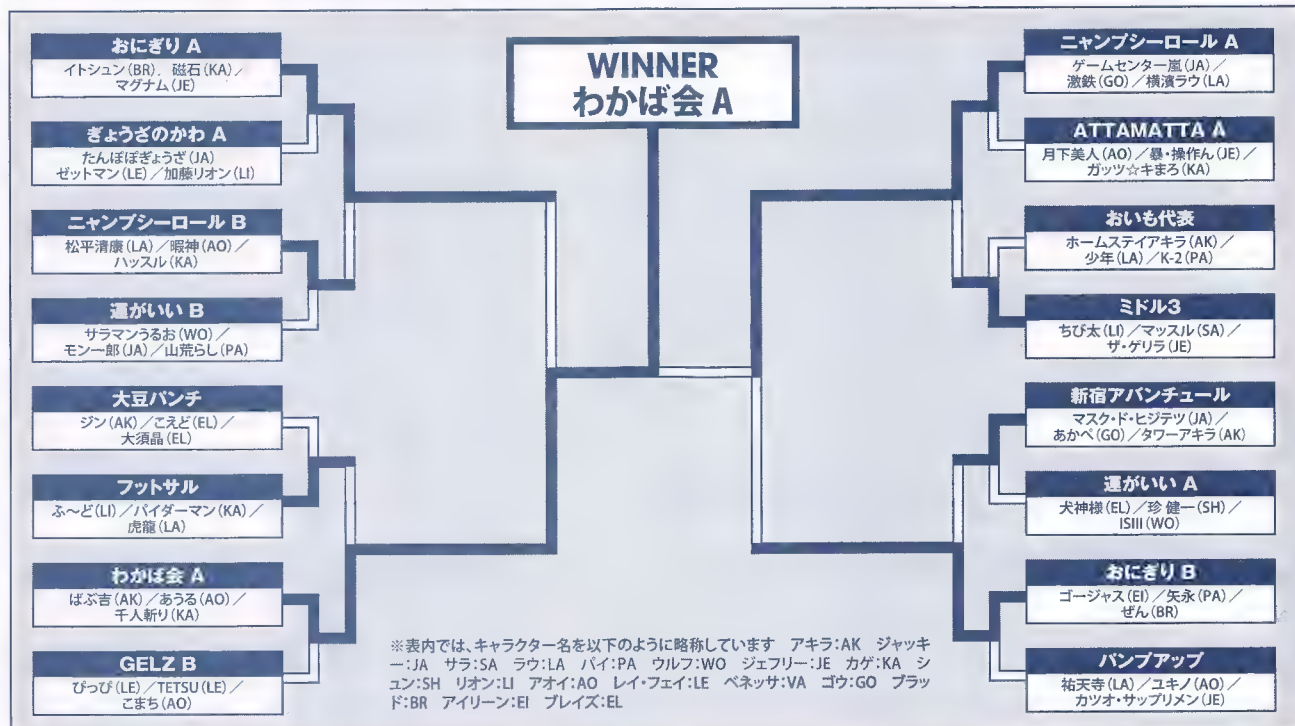
EVENT 真夏の激戦は意外な結末に!?
2007 東京ベイエリアカップ vol.7 RESULT

バージョンCとなって初の開催となったベイエリアカップ。極端な変化は無いだろうとタカをくくっておりましたが、初参戦の【ぎょうざのかわA】に前回Vチーム【おいも代表】が敗れるビッグ・サプライズ・スタート！ “何が起こるか分からないバージョンC”を強烈に印象付ける格好となった⁉

その後も新旧勢力のせめぎ合いは至るところで勃発し、いずれも一進一退の攻防を展開、その結果、固定気味だった決勝トーナメントに四つの新規チームが入り、フレッシュな対決が目白押しとなった。

そして、その象徴ともいえるカードがファイナルで実現！「濱ラウ」が助っ人の【ニャンプシーロール】に対してU-20の【わかば会】。極度の鮮度を誇るこの対決は、トーゼンのことながらどちらが勝っても初優勝、このビッグチャンスに鋭く反応したのはいわずもがな（？）の若手勢。混戦必至と思われた試合を見事、「千人斬り」が3タテフィニッシュ！ かくしてベイエリアカップ・バージョンC開幕戦は、新たな時代に突入したことを否が応にも感じさせる結果となった（苦笑）。

EVENT INFO

問い合わせ先（ビートライブ）
TEL：042-724-3678
2007 東京ベイエリアカップ特設サイト
（「地方の星」サイト内）
http://www.local-star.com/2007bay/index.html

EVENT “北の聖地”が熱く燃える！
The 10th P-CUP in新潟POPY 5on5!!

'05、'07と闘劇ファイナリストを生んだ北の名店・新潟POPYにて、闘劇の興奮も覚めやらぬ中、待望のカップ戦が開催されるぞ‼

詳細は同店ホームページを随時チェック！

EVENT INFO

■開催日：9月16日 **■場所**：新潟POPY
■時間：9時エントリー確認後抽選開始〜10時より大会スタート
■参加費：1チーム￥9,000（一人￥1,800）
■受け付け方法：9月9日23：59までにネットor携帯からWEBエントリー受け付け

まだまだ熱い夏は終わらない！ エントリー、各種詳細は……
POPYホームページ→http://www.popy.tv/

EVENT 今回もやります！
「格闘今世紀II」AMショーにて開催!!

第45回アミューズメントマシンショー セガブースにて『Virtua Fighter5』1DAYトーナメントが開催されるぞ。内容は以前と同様、その名も「格闘今世紀II」。もちろん「ちび太」も来場予定。君の参加を待つ‼

EVENT INFO

■受付日時・場所：
9月15日（土）10:00〜
セガブース『Virtua Fighter5』コーナーにて出場登録を受け付けます
※続報は公式HP、VF.NET、am.sega.jpにて

※前号のお詫びと訂正：ベイエリアカップ結果にて、決勝戦の勝ち上がり線に間違いがございました。正しくは【おいも代表】（ホームステイアキラ、アニアキ、K-2）の勝利で、同チームの優勝となります。関係者各位、参加プレイヤー各位、および読者の皆様にはご迷惑をおかけしたことをお詫びする共に、ここに訂正させていただきます。

全国ゲームセンターイベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

夏の熱気も過ぎ去り、少しずつ涼しい季節が近づいてきます。しかし、各地のイベントは、ますます熱く盛り上がるものばかり! 近くのプレイスポットへ急ごう!

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告無く変更される場合があります。ご了承ください。

北海道

★スガイディノス帯広
帯広市白樺16条西2丁目 ☎0155-38-2811
http://www5b.biglobe.ne.jp/~siroma/teikitaikai.htm/

日付	時間	イベント
9/1	21:00	VF5 Ver.C 公式大会
9/8	19:30	KOF MIA 大会
9/15	19:00	QMAⅣ 大会 ◆ルールは当日発表
9/16	11:00	DDRイベント「華舞記Ⅶ」 ◆華:DIFFICULT／舞:フリー／記:チャレンジコース
9/8	19:30	KOF MIA 大会
9/22	19:30	GGXX ΛCORE 大会
9/23	19:30	GuitarFreaks V4 大会
9/29	19:30	WCCF 大会

★スガイコトニ
札幌市西区琴似3条1-1-20 ☎011-640-2345
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

日付	時間	イベント
9/22	14:00	GuitarFreaks V4 & DrumMania V4 セッション大会

宮城県

★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市飯野坂字土城堀143 ☎022-383-1811

日付	時間	イベント
9/1	26:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 大会
9/2	16:00	頭文字D Ver.4 大会
9/8	20:00	WCCF 大会
9/9	16:00	QMA Ⅳ 大会
9/15	16:00	ムシキングGP-1大会
9/17	16:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
9/22	26:00	WCCF U15大会 ◆15歳未満限定
9/23	13:00	ムシキング 公式大会 ◆シングル大会
9/24	16:00	頭文字D Ver.4 大会
9/29	16:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
9/30	13:00	ムシキング 公式大会 ◆ダブルス大会

★スーパーヒーロー 仙台空港ボウル
宮城県名取市植松字入生205 ☎022-384-1786

日付	時間	イベント
9/16	18:00	鉄拳5 DR 大会

関東

群馬県

★アミュージアム前橋店
前橋市国領町2-13-6 ☎027-237-4234

日付	時間	イベント
9/1	19:00	SFⅢ 3rd & GGXX ΛCORE フリープレイ
9/8	19:00	SFⅢ 3rd & GGXX ΛCORE フリープレイ
9/9	19:00	アルカナハート FULL! 大会
9/15	19:00	SFⅢ 3rd & GGXX ΛCORE フリープレイ
9/22	19:00	SFⅢ 3rd & GGXX ΛCORE フリープレイ
9/29	19:00	SFⅢ 3rd & GGXX ΛCORE フリープレイ

※フリープレイはSFⅢ 3rdが300円、GGXX ΛCOREが500円。

★ルパン122
邑楽郡邑楽町中野1593 ☎0276-88-7510

日付	時間	イベント
9/1	15:00	HYPER SF Ⅱ 大会
9/9	20:00	GGXX ΛCORE 大会
9/16	15:00	KOF MIA 大会

埼玉県

★キャラゲット深谷店
深谷市上柴町西4-12-1 ☎048-573-3951

日付	時間	イベント
9/2	未定	古代王者ムシキング 公式大会
9/9	未定	NARUTO ナルティメットミッション 公式大会
9/15	22:00	バーチャファイター 2.1 使ったお金は億千万大会2 ◆参加費100円
9/16	未定	キラキラアイドルりかちゃん サンシャインライブツアー
9/16	未定	たまごっち 公認コンテスト
9/17	未定	ドラゴンボールZ 爆裂インパクト「爆裂天下一武道会」
9/17	19:00	VF5 Ver.C 公式大会 ◆参加費100円。18歳未満の参加不可。
9/23	未定	DQ モンスター バトルロード 公式大会
9/24	未定	DQ モンスター バトルロード 公式大会
9/24	11:00	チビッ子も頑張る! VF5 Ver.C Jr.大会 ◆参加費100円。18歳未満のみ参加可。
9/30	未定	甲虫王者ムシキング 公式大会
毎週水曜	終日	太鼓の達人10 イベントDAY ◆100円2クレジット設定。(1クレジット2曲設定)
毎週水曜	終日	頭文字D Ver.4 イベントDAY ◆プレイ料金のみ100円2クレジット。

※時間の指定されていないイベントは、公式HPまたは店内ポスターにてご確認下さい。

★セガワールド飯能
飯能市岩沢189-1 ☎042-972-6989
http://location.sega.jp/loc_web/sw_hannou.html/

日付	時間	イベント
9/23	19:30	VF5 Ver.C 公式大会 ◆参加費100円。

★HAP'1ゲームチッタ
さいたま市南区辻8-24-10 ☎048-844-8868
http://hap1.net/

日付	時間	イベント
9/8	18:00	第11回 ヴァンパイアセイヴァー 最強決定戦 ◆受付は17:00から。

千葉県

★アミューズメントエース津田沼
千葉県船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918

日付	時間	イベント
9/16	12:00	アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル22
9/9	15:00	アクエリアンエイジ オルタナティブ ブレイカーズデッキバトル3 ◆詳細はhttp://projectag.netまで

★ハイテクランドセガ岩瀬
松戸市岩瀬611-2 ☎047-360-3293

日付	時間	イベント
9/15	20:00	三国志大戦2 大会 ～ヒゲバトル～ ◆ヒゲの生えている武将限定。
9/29	20:00	三国志大戦2 大会 ～どかんと一発～ ◆象兵か攻城兵の武将を必ず使用。

★メッセ102四街道
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル 1F ☎043-424-6070

日付	時間	イベント
9/7	終日	GGXX ΛCORE フリープレイ
9/7	19:00	GGXX ΛCORE 大会
9/9	終日	SFⅢ 3rd & HYPER SFⅡ フリープレイ
9/14	終日	アルカナハート FULL! フリープレイ
9/15	終日	鉄拳5 DR フリープレイ
9/16	終日	アルカナハート FULL! & MBAC Ver.B2 フリープレイ
9/16	17:00	MBAC Ver.B2 大会
9/23	終日	SFⅢ 3rd&HYPER SFⅡ フリープレイ
9/23	15:00	SFⅢ 3rd 大会
9/28	終日	アルカナハート FULL! フリープレイ

★ラッキー中央店フェリシダ
千葉県千葉市中央区富士見2-8-1 ☎043-222-5610
http://www.lucky-net.co.jp/felicidad/index.html

日付	時間	イベント
9/1	19:00	SF ZERO3 対戦会 ◆参加費300円。3時間フリープレイ
9/9～9/15	9:00	ガンダム 戦場の絆 5クレジットサービス ◆全台5クレジット投入済みで開店。先着12名様まで1プレイ無料。
9/23	12:00	ガンダムSEED DESTINY イロモノルール大会 ◆参加費1チーム200円。

★ラッキーバッティングドーム
千葉県八千代市大和田新田1088 ☎047-458-8208

日付	時間	イベント
9/7	終日	ウイニングイレブン & 鉄拳 DR イベント ◆100円2クレジット。
9/14	終日	MBAC Ver.B フリープレイ & パワースマッシュ 3 イベント ◆後者は100円2クレジット。
9/21	終日	VF5 Ver.C & QMAⅣ イベント ◆100円2クレジット
9/28	終日	ガンダムSEED DESTINY フリープレイ

東京都

★アミューズメントスペースUFO 八王子
八王子市三崎町2-9 三崎町ビル1F ☎042-627-8188

日付	時間	イベント
9/1	15:00	ランバト第4戦 5回目 MBAC Ver.B2 3on3 大会
9/2	15:00	第7回 SFⅢ3rd 3on3 大会
9/9	14:00	ランバト第1戦 3回目 アルカナハート FULL! 2on2 大会
9/15	15:00	第1回 KOF MIA 大会
9/16	15:00	ランバト第4戦6回目 MBAC Ver.B2 大会
9/23	15:00	第25回 GGXX ΛCORE シングル 大会 ◆参加費は全て1人50円。

★Boo-BossBoss 吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 ☎0422-23-3211

日付	時間	イベント
9/9	18:00	三国志大戦2 大会 ◆使用カード制限、ランク制限無し。
9/23	17:00	QMAⅣ 大会

★ゲーム イン サクラ
豊島区巣鴨1-20-10 宝生第一ビル2F ☎03-3944-0252

日付	時間	イベント
9/9	13:00	SF ZERO3 フリープレイ ◆1人1時間100円。
9/23	13:00	SF ZERO3 フリープレイ ◆1人1時間100円。
毎週土曜	19:00	SF ZERO3 対戦会

★ゲーム ニュートン
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766

日付	時間	イベント
9/2	17:00	鉄拳5 DR 2on2 大会
9/8	20:00	SFⅢ 3rd ランバト
9/16	17:00	SCⅢ AE SCNランバト
9/22	20:00	SFⅢ 3rd ランバト

★ゲーム ニュートン 大山店
板橋区大山町25-8 野口ビルB1 ☎03-3554-2668

日付	時間	イベント
9/1	15:00	VF5 Ver.C 3on3 第2回大山祭
9/2	17:00	KOF98 3on3 大会
9/8	20:00	SUPER SFⅡX ランバト
9/9	17:00	北斗の拳 大会
9/15	17:00	鉄拳5 DR 3on3 大会
9/16	17:00	MBAC Ver.B2 2on2 大会
9/22	20:00	SUPER SFⅡX ランバト
9/23	17:00	SCⅢ AE SCNランバト
9/29	20:00	GGXX ΛCORE 2on2 大会
9/30	17:00	SFⅢ 3rd 2on2

神奈川県

★プレイシティキャロット 伊勢佐木町店
横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164

日付	時間	イベント
9/15	18:00	鉄拳5 DR 大会
9/17	15:00	VF5 Ver.C 公式大会
9/29	18:00	KOF 2002 大会 ◆参加費は全て100円

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24　☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?l-azpress

9/1　20:00　HYPER SFⅡ 大会
9/7　21:00　鉄拳5 DR ランバト
9/8　20:00　KOF MIA 大会
9/15　20:00　鉄拳5 DR ハリソン杯
9/22　21:00　VF5 Ver.C 公式大会
9/28　21:00　鉄拳5 DR ランバト
9/29　20:00　KOF MIA 大会

三重県

★ビッグジョイ鈴鹿
鈴鹿市磯山3-3-1　☎059-388-9000
9/16　12:00　アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル22
※詳細はhttp://avalonsgate.netまで

滋賀県

★アミューズメント ジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2丁目39-22　☎077-573-7717
9/2　17:00　VF5 Ver.C 公式大会 ◆参加費100円。
9/8　17:00　アクエリアンエイジ オルタナティブ 大会
9/9　15:00　GCB 0083 大会 ◆参加費1000円。
9/15　16:00　湾岸MN3 大会 ◆参加費100円。
9/16　20:00　頭文字D Ver.4 大会 ◆参加費100円。
9/22　17:00　鉄拳5 DR 大会 ◆参加費100円。大会後1時間フリープレイ。
9/23　17:00　三国志大戦2 大会 ◆参加費500円。
毎週金曜　20:00　WCCF ベルベーゼッ杯 ◆参加費1000円。
毎週日曜　21:00　はじめの一歩2 パンチングマシーン最強決定戦
※大会に関する詳細は店舗まで。電話FAXによる大会受付は行っておりません。

岐阜県

★オアシス本店
岐阜県羽島郡岐南町八剣7-15　☎058-245-1112
9/9　15:00　アクエリアンエイジ オルタナティブ ブレイカーズデッキバトル3 ◆詳細はhttp://projectag.netまで

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地　☎0774-43-9030
9/8　14:00　ガンダムSEED DESTINY 大会
9/9　14:00　頭文字D Ver.4 大会
9/15　14:00　GGXX ΛCORE 大会
9/16　14:00　MBAC Ver.B2 大会
9/22　14:00　アルカナハートFULL! 大会
9/23　14:00　ガンダムSEED DESTINY 大会
9/29　14:00　MBAC Ver.B2 大会
9/30　14:00　GGXX ΛCORE 大会

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地　☎075-595-1136
9/23　19:00　VF5 Ver.C 公式大会

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46　☎075-712-4367
9/2　15:00　MBAC Ver.B2 大会
9/7　22:00　GCB 0083 大会
9/9　15:00　beatmaniaⅡDX14 大会
9/14　25:00　鉄拳5 DR 大会
9/16　15:00　MBAC Ver.B2 大会
9/21　22:00　GCB 0083 大会
9/23　15:00　QMA Ⅳ 大会
9/28　25:00　鉄拳5 DR 大会
9/30　15:00　MBAC Ver.B2 大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地　☎075-502-5675
9/2　17:00　KOF MIA 大会
9/9　17:00　MBAC Ver.B2 大会
9/16　17:00　GGXX ΛCORE 大会
9/22　17:00　MBAC Ver.B2 大会
9/29　17:00　鉄拳5 DR 大会

★スターダスト
京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502　☎075-256-5603
9/8　17:00　ガンダムSEED DESTINY 大会
9/14　19:00　VF5 Ver.C 公式大会
9/22　17:00　ガンダムSEED DESTINY 大会
9/29　19:00　鉄拳5 DR 大会

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3　☎0726-23-7161
9/7　24:00　ロックンボウロラマ 大会
9/14　24:00　ロックンボウロラマ 大会
9/17　24:00　野球盤大会〜激闘エルロフト〜 ◆参加費100円。
9/21　24:00　ロックンボウロラマ 大会
9/24　24:00　ロックンボウロラマ 大会
9/24　24:00　野球盤大会〜激闘エルロフト〜 ◆参加費100円。
毎週土曜　17:00　ガンダムSEED DESTINY 大会
毎週土曜　24:00　WCCF 大会
※詳しくは店内POPをご覧下さい。

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3　☎06-6788-3500
9/2　15:00　キン肉マン マッスルグランプリ2 大会
9/9　18:00　VF5 Ver.C 公式大会 ◆参加費100円。定員32名。
9/16　15:00　QMA Ⅳ大会
9/23　15:00　MBAC Ver.B2 大会
9/30　19:00　KOF MIA 大会

★GAME DINO 枚方本店
枚方市岡東町12-3-205　☎072-846-3303
http://www.dino-jp.com/
9/15　18:30　北斗の拳 大会
9/16　18:30　KOF MIA 大会
9/17　18:30　KOF XI 大会

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3　☎06-6788-3500
9/2　15:00　キン肉マン マッスルグランプリ2 大会
9/9　18:00　VF5 Ver.C 公式大会 ◆参加費100円 定員32名。
9/16　15:00　QMAⅣ大会
9/23　15:00　MBAC Ver.B2 大会
9/30　19:00　KOF MIA 大会

★GAME DINO 枚方本店
枚方市岡東町12-3-205　☎072-846-3303
http://www.dino-jp.com/
9/15　18:30　北斗の拳 大会
9/16　18:30　KOF MIA 大会
9/17　18:30　KOF XI 大会

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2　☎0726-71-5123
9/2　18:00　GGXX Λ CORE 大会
9/5　20:00　三国志大戦2 大会
9/7　20:00　アクエリアンエイジ オルタナティブ 大会
9/9　18:00　MBAC Ver.B 大会
9/12　20:00　BBH2 大会
9/16　18:00　KOF MIA 大会
9/19　20:00　三国志大戦2 大会
9/21　20:00　アクエリアンエイジ オルタナティブ 大会
9/23　18:00　鉄拳5 DR 大会
9/26　20:00　BBH2 大会
毎週土曜　21:00　WCCF ウルフ杯
毎週日曜　15:00　ガンダムSEED DESTINY 大会

★ゲームプラザVIP 茨木店
茨木市双葉町3-2 双葉ビル1F　☎072-633-4818
http://www.asmo-am.co.jp/user/store/ibarakivip.html/
9/2　16:00　KOF 98 大会
9/2　16:00　KOF 2002 大会

★
9/8　終日　月華の剣士 第弐幕 対戦会
9/9　15:00　CVS 2 大会
9/16　15:00　GGXX ΛCORE 大会
9/22　18:00　ヴァンパイアセイヴァー 大会
9/22　終日　ヴァンパイアセイヴァー 対戦会
9/30　15:00　MBAC Ver.B2 大会

★チャレンジャー ABABA天神橋店
北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F　☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/
9/2　17:00　キン肉マン マッスルグランプリ2 大会
9/9　17:00　GCB 0083 大会 ◆参加費300円。
9/16　17:00　MBAC Ver.B2 大会
9/23　17:00　GGXX ΛCORE 大会
9/30　17:00　KOF MIA 大会
毎週日曜　10:00　MBAC Ver.B2 フリープレイ ◆参加費500円。
※指定の大会以外は参加費無料。

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9　☎06-6317-0433
http://www.challenger.jp/
毎週日曜　18:00　カウンターストライク NEO 大会

★ハイテクランド セガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1〜2F　☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html/
9/2　14:30　WCCF 関西大会店舗予選 COPPA WEST SEGA ◆参加費1000円。レギュレーションR。任期終了のIC使用不可。

兵庫県

★クラブ セガ 姫路 OS
姫路市駅前町254 姫路OSビルB1　☎0792-22-6455
http://location.sega.jp/loc_web/cs_himeji_os.html
9/9　19:00　VF5 Ver.C 公式大会 ◆定員64名
9/16　15:00　頭文字D Ver.4 大会　姫路最速伝説 ◆定員32名

★セガ 三宮 SANX
兵庫県神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下404〜407　☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomya_thanks.html
9/2　15:00　侍魂 天下一剣客伝 ランキングバトル【第五期 関西番付 第七幕】
9/9　16:00　VF5 Ver.C 公式大会 ◆参加費100円。
9/16　15:00　侍魂 天下一剣客伝 ランキングバトル【第五期 関西番付 第八幕】
9/16　18:00　KOF MIA 大会　【BEAT BY 2】

Event Pick Up !

MBAC Ver.B2の2大イベント 開催!

今月は、盛岡で開催される「第二回 メルティブラッド 東北最強決定戦」。そして、愛知が舞台となる「スカイ 5on」と、『MBAC Ver.B2』の2大イベントが開催! 前者は、9月2日から複数の店舗で予選を開始し、10月の決勝で東北最強を決める3on3。後者は、予選から決勝まで、8時間近くにおよぶ、40チームまで参加可能な5on5の団体戦だ。エントリー方法やルールについては、下記のアドレスでチェックしよう!!

【第二回 MELTY BLOOD Act Cadenza 東北最強決定戦】
●10/7　DEADBALLin盛岡(青森県)　http://touhoku.jougennotuki.com/
※日付と店舗は決勝大会のものです。各予選については大会HPを参照ください。

【スカイ 5on】
●9/8　大須GAME SKY（愛知県）　http://touhoku.jougennotuki.com/

9/22	19:00	バーチャロン OT5.66 大会 THE 5th CRAZY SANX CUP 予選 ◆前日予選大会　参加費100円。
9/23		バーチャロン OT5.66 大会 THE 5th CRAZY SANX CUP 決勝 ◆当日予選+決勝大会 参加費:100円(予選のみ)。
9/30	16:00	MBAC Ver.B2 大会 ACT.8
毎週土曜	15:00	GGXX ΛCORE ランキングバトル【第6期 ACCENT CORE】 ◆参加費100円。

※予定の大会につきましては、HPをご参照下さいませ。

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14　☎0742-35-3208

9/2	15:00	GCB 0083 大会 ◆参加費300円。
9/8	終日	バトルギア4　フリー走行イベント ◆30分200円
9/9	14:00	頭文字D Ver.4 大会
9/15	19:00	MBAC Ver.B2 大会
9/16	15:00	beatmaniaⅡDX14 大会
9/22	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
9/23	15:00	三国志大戦2 大会 ◆参加費300円。
9/29	19:00	GGXX ΛCORE 大会
9/30	15:00	QMAⅣ大会

★セガワールド 阪奈スポーツガーデン
生駒市辻町480-1　☎0743-73-9379
http://location.sega.jp/loc_web/sw_hanna sg.html

9/1	21:00	VF5 Ver.C 公式大会

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633　☎0858-23-5255

9/1	20:00	頭文字D Ver.4 大会
9/8	20:00	VF5 Ver.C 公式大会
9/15	20:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
9/22	20:00	GGXX ΛCORE 大会

★ゲームスポット ハロウイン
出雲市渡橋町985-3　☎0853-23-0731
http://www.harolapi.com/

9/8	16:00	KOF MIA 大会
9/15	16:00	GGXX ΛCORE 大会
9/16	19:00	KOF MIA シングル 大会
9/22	16:00	ガンダムSEED DESTINY 4on4 大会

★セガワールド松江
松江市嫁島町12-15　☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html

9/8	19:00	MBAC Ver.B2 大会
9/15	20:00	KOF 98 大会
9/16	19:00	三国志大戦2 大会
9/17	20:00	頭文字D Ver.4 大会
9/22	19:00	GCB 0083 大会
9/23	19:00	VF5 Ver.C 公式大会

9/24	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
9/29	19:00	GGXX ΛCORE 大会

広島県

★プロバックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 4F　☎06-6317-0433
http://www1.provanet.co.jp/joysm/

9/2	15:00	GGXX ΛCORE ランバト
9/8	15:00	ガンダム SEED DESTINY 機体ランダム 2on2 大会
9/9	15:00	KOF MIA 大会
9/16	15:00	GGXX ΛCORE 3on3 ランバト
9/17	15:00	GGXX ΛCORE レディース大会 ◆女性のみ参加可能。
9/22	15:00	HYPER SF Ⅱ 大会
9/23	15:00	SFⅢ 3rd 大会
9/30	15:00	MBAC Ver.B2 2on2大会

愛媛県

★ハイテクセガ新居浜
新居浜市徳常町6-8　☎0897-37-5573
http://location.sega.jp/loc_web/hs_niihama.html

9/1	17:30	MBAC Ver.B2 大会
9/2	17:30	バーチャロンフォース 2on2大会
9/8	17:30	GGXX ΛCORE 大会
9/9	17:30	頭文字D Ver.4 大会
9/15	20:00	VF5 Ver.C 公式大会
9/16	17:30	WCCF U-R5店舗大会 ◆カード排出なし。参加費200円。
9/17	17:30	MJ3 EVO 2on2 大会 ◆参加費200円。
9/22	17:30	三国志大戦2 大会 ◆カード排出なし。参加費200円。
9/23	17:30	GGXX ΛCORE 2on2大会
9/24	17:30	MBAC Ver.B2 大会
9/29	17:30	BattleFantasia 大会
9/30	17:30	アヴァロンの鍵 魔道競技会 ◆R制限なし。カード排出、参加費あり。

※参加費記載のない大会はすべて100円

香川県

★戦〜ikusa〜
高松市高松町字斉田2554-18　☎0897-37-5573

9/2	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
9/16	18:00	ガンダム戦場の絆 大会
9/23	19:00	SCⅢ AE 大会
9/30	19:00	VF5 Ver.C 公式大会

福岡県

★アミューズメントスペースオーパ
北九州市小倉北区片野4-7-7　☎093-952-2304
http://location.sega.jp/loc_web/as_opa.html

9/1	19:00	MBAC Ver.B2 ランバト
9/7	19:00	ガンダムSEED DESTINY ランダム 2on2 大会
9/8	19:00	GGXX ΛCORE ランバト
9/14	19:00	シューティングラブ　ゲーマー検定
9/15	19:00	GGXX ΛCORE 大会　ランバト
9/21	20:00	VF5 Ver.C 公式大会
9/22	19:00	GGXX ΛCORE 大会　ランバト
9/29	19:00	GGXX ΛCORE 大会　ランバト

★天神ギーゴ
福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1-3F　☎092-724-5971
http://location.sega.jp/loc_web/tenjin_gigo.html

9/8	15:00	GGXX ΛCORE 大会
9/24	19:00	VF5 Ver.C 公式大会

★楽市楽座ショッパーズ店
福岡市中央区天神4丁目4-11
ショッパーズ専門店街8F　☎092-715-3775

9/16	12:00	アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル22 ◆詳細はhttp://avalonsgate.netまで

★タイトーステーション 博多
福岡市博多区博多駅中央街6-12
ヨドバシカメラマルチメディア博多4F　☎092-477-3551

9/9	15:00	アクエリアンエイジ オルタナティブ プレイカーズデッキバトル3 ◆詳細はhttp://projectag.netまで

鹿児島県

★クラブセガ天文館
鹿児島市千日町15-7パティハウス2.3階　☎099-224-6851
http://location.sega.jp/loc_web/cs_tenmonkan.html

9/8	19:00	キン肉マン マッスルグランプリ2 大会 第二回 CST超人CUP ◆ペンタゴン・ブラックホール使用禁止:3本先取。
9/9	16:00	MBAC Ver.B2 大会 第8戦ランバト
9/22	19:00	VF5 Ver.C 公式大会

イベント情報を掲載してみませんか?

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか?
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル　②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法　④ルール
⑤開催日時　⑥お問い合わせ先　⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛に
お知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、
開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります(大体5日ごろです)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、
前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の強者たち

夏のはじまりとともに全国各地のイベントもヒートアップ！ 本格的に始まる暑い季節を先取りするかのように、強者たちが熱気を散らしていたようです。

●スガイコトニ(北海道)

◇QMAⅣ ボーナス大会 7/21・36名
優勝:こいし
2位:ゆうき
3位:5ばん6ばん

●ルパン122 (群馬県)

◇HYPER SFⅡ 大会 7/14・18名
優勝:ドM (ベガ)
2位:K
3位:ASTEKA

◇KOF MIA 大会 7/28・16名
優勝:歩いてきました(ミニョン、ハイエナ、ビリー)
2位:与作
3位:クマ

◇MGO2 大会 7/29・12名
優勝:ミソスケ(スラッガー)
2位:オグオグア
3位:クマ

●クラブ セガ 所沢(埼玉県)

◇SFⅢ 3rd 2on2 大会 8/5・16名
優勝:マギー (春麗)、けら(まこと)

◇第9回ヴァンパイアセイヴァー最強決定戦 7/14・11名
優勝:コショー (バレッタ)
2位:DD☆ 、西
3位:イツキ 、えご

●アミューズメントエース津田沼(千葉県)

◇アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル19 7/15・16名
優勝:ルドルフ
2位:カルム
3位:AZOTH

◇アクエリアンエイジ オルタナティブ ブレイカーズデッキバトル2 7/1・23人
優勝:沙那
2位: rit♪
3位:EPUSA

●メッセ102四街道(千葉県)

◇SFⅢ 3rd 大会 7/18・14名
優勝:アイク(ダッドリー)
2位:OJA
3位:ユオ

◇SFⅢ 3rd ランダム 2on2 大会 7/8・14名
優勝:池沼ケン猛将伝(ケン)&ユオ(ヒューゴー)
2位:アイク&深々侍

◇MBAC Ver.B2 ランダム2on2大会 7/15・36名
優勝:矢車(アルクェイド)、jade (翡翠)
2位:戌井、ニーソ

◇GGXX ΛCORE 大会 7/27・16名
優勝:ワゲン(聖騎士ソル)
2位:アキト
3位:伝説のチキン

◇GGXX ΛCORE ランダム2on2大会 7/27・16名
優勝:りょーた@ブルース使い (スレイヤー)、Zavel (ブリジット)
2位:ワゲン&ウモい
3位:深々侍&伝説のチキン

●アミューズメントスペースUFO 八王子(東京都)

◇第20回 MBAC 3on3 大会 7/7・70名
優勝:白(白レン)、K猫(ワルク)、芳郎(レン)
2位:はと、綾、ぶぶ
3位:新屋、レオ、かいまーと

◇第5回 SFⅢ 3rd 3on3 大会 7/8・23名
優勝:メスター (ユン)、悪魔のつぼ(チュンリー)、3:7を1:9にする(リュウ)
2位:つぽ、大吉、ふぬけ

◇ランバト 4戦2回目 MBAC Ver.B2 2on2 7/22・32名
優勝:にーや(シエル)、さいきょう(秋葉)、レオ(ワルク)
2位:貯金、ベイチ、色
3位:Prワイリー verゴム、アイテム2号、エアーマン

◇第23回 GGXX ΛCORE 3on3大会 7/28・17名
優勝:じんぷう(ファウスト)、渋知K(ミリア)、えすきう(イノ)
2位:AKZK、純
3位:小神あきら、パステルいんく、高町なのは

●Boo-BossBoss 吉祥寺店(東京都)

◇beatmaniaⅡDX14 大会 7/8・14名
優勝:手汗
2位:XAN.7
3位:せば

◇QMAⅣ 大会 7/22・11名
優勝:ヴェルサス
2位:リボルバー
3位:いずみこなた

●タイトーイン戸塚西口(神奈川県)

◇A A オルタナティブ ブレイカーズデッキバトル2 7/1・5人
優勝:龍庵(たっつぁん)
2位:稲見
3位:egoist

●プレイシティキャロット伊勢佐木町店(神奈川)

◇KOF2002 大会 7/8・24名
優勝:●●●●(テリー、キム、舞)
2位:××× 3位:◆◆◆◆

◇頭文字D Ver.4 大会 7/28・6名
優勝:リーさん
2位:ゆずくろさん

●アミューズメント アズプレス(富山県)

◇鉄拳5 DR ランバト 7/6・10名
優勝:KiD (ブライアン)
2位:涅槃
3位:ガク

◇HYPER SFⅡ 大会 7/7・11名
優勝:KKY (ダルシム)
2位:ラバーメン
3位:いさじ

◇鉄拳5 DR ハリソン杯 7/21・18名
優勝:オカティマチーム／オカティマ(ブライアン)、SAL (デビル仁)、プレジ(エディ)、カズ(ブライアン)、じゃり(シャオユウ)、HAM (ロジャー)、ルート(レイヴン)、クロス(ブライアン)、ナレレ(ロウ)

◇鉄拳5 DR ランバト 7/27・10名
優勝:HAM (ロジャー)
2位:クロス
3位:カズ

◇VF5 公式大会 7/28・26名
勝者:prosite (ラウ)
2位:ショット
3位:白、ぬじやべす

●コムテックタワー (愛知県)

◇アヴァロンの鍵 弐 魔導競技会第一部 7/21・21名
優勝:ラゴウ
2位:ユーニレイア
3位:チョモコ

◇アヴァロンの鍵 弐 魔導競技会第二部 7/21・21名
優勝:ノバうさぎ
2位:ラゴウ
3位:SYU

●オアシス本店(岐阜県)

◇アクエリアンエイジ オルタナティブ ブレイカーズデッキバトル2 7/1・7名
優勝:ABC
2位:SW20
3位あおば

●ゲームプラザVIP茨木店(大阪府)

◇MBAC Ver.B2 大会 7/1・14名
優勝:さくっち(翡翠)
2位:プリティ＝ニート
3位:あさ

◇CVS 2 大会 7/8・17名
優勝:ライ(K'、舞、サガット)
2位:ピュア・モト
3位:ヒラヒラ

◇GGXX SLASH 大会 7/15・13名
優勝:QOL (ポチョムキン)
2位:みう
3位:旅人

◇ヴァンパイアセイヴァー大会 7/28・17名
優勝:DD (サスカッチ)
2位:bow
3位:だら

●ハイテクランドセガアビオン(大阪府)

◇MBAC Ver.B2 大会 7/8・34名
優勝:○○さん7000円返してください(アルク)

◇HYPER SF Ⅱ 2on2大会 7/22・23チーム
優勝:黒色槍騎兵／つ～じ～(Xバイソン)、ばたやん(Dガイル)

●チャレンジャーABABA天神橋店(大阪府)

◇GCB 0083 大会 7/15・12名
優勝:(;_;) /⁻
2位:フラッシュ

●チャレンジャー追手門店(大阪府)

◇MBAC 大会 5/27・12名
優勝:エロ・カオス(ネロ)
2位:ワロス

◇MBAC 大会 5/20・23名
優勝:ガレ(軋間紅摩)
2位:飴西

◇カウンターストライクNEO3on3大会 7/22
優勝:☆背徳☆(水越眞子、かぷネコ、秋風★)

◇カウンターストライクNEO3on3大会 7/29
優勝:弐寺(不適切な隊員名、TaQ、将校)

●クラブセガ姫路OS(兵庫県)

◇VF5公式大会 7/8・26名
優勝:☆闘龍:武者修行☆(ゴウ)
2位:ゴッドハンド
3位:SSS ／会社重役 アルマジロ弟

●ゲームスポットハロウィン(島根県)

◇ガンダムSEED DESTINY 4on4 大会
優勝:ピ(デュエル)、タイグー(ジャスティス)、マサトシ(カラミティ)、ロン(レイダー)

●プロバックス JOYサンモール店(広島県)

◇ストⅢ 3rd 2on2大会 7/8・24名
優勝:ブラック／タカミ(春麗)、CASA(エレナ)
2位:子供産まれました／ユウ、えあすと

◇MBAC Ver.B2 2on2大会 7/15・33名
優勝:君たち弱いね～／ごきょうや(Vシオン)、たゆね(シエル)
2位:ごっすんごっすんごすんくぎ～☆／トリック&柘榴

◇旋光の輪舞SP 大会 7/21・11名
優勝:Pan (ミカB)
2位:Can
3位:KOFおもしろすぎワロタ

◇GGXX ΛCORE レディース2on2大会 7/28・16名
優勝:ひげまっちょ／ Nagi (スレイヤー)、くらげ(闇慈)
2位:にくまんちゅーかまん／サラサ、橘

◇GGXX ΛCORE 3on3大会 7/29・45名
優勝:B-MEN ／静(聖ソル)、タクアン和尚(ジョニー)、ボブ(イノ)
2位:海苔っす／海苔、9B、ハウ

●戦～ikusa～(香川県)

◇GGXX ΛCORE 大会 7/8・6名
優勝:たつのみや(ジョニー)
2位:エフディー
3位:漢功狼

◇ジョジョの奇妙な冒険～未来への遺産～大会 7/15・13名
優勝:マサ(承太郎)
2位:DAM
3位:とんこつ

◇MBAC Ver.B2 大会 7/22・8名
優勝:パイン(ランダム)
2位:おろじん
3位:おつ

◇VF5 Ver.C 公式大会 7/29・21名
優勝:えす(葵)
2位:火曜日様
3位:パリス・ヒルトン、☆ラー王☆

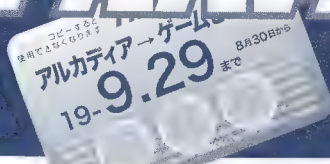
●タイトーステーション博多(福岡県)

◇アクエリアンエイジ オルタナティブ ブレイカーズ デッキバトル2 7/1・15人
優勝:EXS
2位:イッシュウ
3位:カエデ

●楽市楽座ショッパーズ店(福岡県)

◇アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル19 7/15・24人
優勝:コリアーノ
2位:ARK
3位:ジン

使って遊べる!!
アルカディアクーポン

コピーすると使用できなくなります
アルカディア→ゲーム…
8月30日から
19-9.29まで

夏休みは終わったというのに、この暑さはまだ終わらないというこの時期！　そんな日に外へ行くというときはゲーセンにも遊びに行ってみよう。

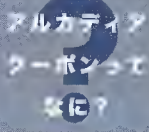
マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗　アミューズメントデプト（奈良県）

加盟店募集中!　クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!　読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております！

■郵送：〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX：03-3265-7340　■E-Mail：location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンって何に？

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店舗名	住所	電話
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
北海道	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
岩手県	パロ盛岡店	盛岡市上堂4-13-14	☎019-643-2872
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1	☎022-267-1834
宮城県	ネオジオボウル 仙台名取店（フウキグループ）	名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	スーパービンゴ郡山店	郡山市愛宕町4-2	☎024-935-2388
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
茨城県	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
群馬県	THE 3RD PLANET高崎店	高崎市下和田町5-3 8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
群馬県	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
群馬県	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
埼玉県	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
埼玉県	Zippy南越谷店	越谷市南越谷1 11-4	☎048-961-4967
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
千葉県	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
千葉県	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
千葉県	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
千葉県	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F〜2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
千葉県	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228
千葉県	ゲームセンタークラウン	佐倉市王子台1-21-14 羽鳥ビル2F	☎043-462-1203
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
東京都	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
東京都	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1〜1F	☎042-389-3461
東京都	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
東京都	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
東京都	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
東京都	アドアーズ サンシャイン店（※1）	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F〜3F	☎03-3971-9601
東京都	アドアーズ 渋谷店（※1）	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F〜4F	☎03-3496-5856
東京都	アドアーズ ミラノ店（※1）	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F〜3F	☎03-3200-0884
東京都	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
東京都	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
東京都	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
東京都	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル 2F	☎03-3405-4379
東京都	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
東京都	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
東京都	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
東京都	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
東京都	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
東京都	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
東京都	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
東京都	ゲームセンター リノ	中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
東京都	キャッツアイ町田店	町田市原町田4-4-7	☎042-710-8800
東京都	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573-1-2	☎042-542-0660
東京都	BOO-BOSS BOSS吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 吉祥寺ライトビルB1〜1F	☎0422-23-3211
東京都	ムー大陸 立川店	立川市幸町1-35-7	☎042-538-7295
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
神奈川県	MUTHOS（ムトス）綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS（ムトス）相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
神奈川県	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
神奈川県	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1〜1F	☎042-769-9474
新潟県	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2丁目1508	☎0776-33-1900
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
山梨県	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24	☎055-231-0829
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
長野県	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
岐阜県	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
岐阜県	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
静岡県	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
静岡県	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
静岡県	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
静岡県	セガ ワールド 藤枝駅南	藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
静岡県	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
静岡県	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013

※1　**アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店 Find Out! Vol.53

奈良県 アミューズメントデプト

店舗情報

住　所：奈良市角振新屋町1-1
電話番号：0742-26-7789
営業時間：10:00～23:00
（土日祝日は9:00～23:00）

対応ゲーム

ビデオ　プライズ

※2Fビデオゲーム1プレイサービス、1Fプライズゲーム1プレイサービス。

スタッフより

当店のプライズゲームは全台100円です。ムシキングスタジアム設置店。

Access

近鉄奈良駅より徒歩5分。
映画館シネマデプト友楽EAST館隣。

東京都 立川ゲームオスロー5

店舗情報

住　所：立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F
電話番号：042-529-7837
営業時間：10:00～翌1:00

対応ゲーム

ビデオ

※カードゲーム、プライズ以外に対応しています。

スタッフより

「ギター」、「ドラム」3セット、「ⅡDX」、「ポップン」2セットと音楽ゲームに力を入れています。

Access

JR立川駅南口より徒歩5分。

コピーすると使用できなくなります　アルカディアクーポン

アルカディア → ゲームセンター

8月30日から 19-9.29まで

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工 無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

都道府県	店名	住所	電話
愛知県	クラブ セガ 名古屋伏見	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
	ゲームプラザタイガー 一宮店	一宮市富士3-1-33	☎0586-24-2472
	ダウンタウン	豊橋市岩屋町岩屋下51-4	☎0532-64-2939
三重県	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店（フウキグループ）	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー（フウキグループ）	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ（フウキグループ）	京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン（フウキグループ）	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科（フウキグループ）	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメントパーク エルロフト（フウキグループ）	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ（フウキグループ）	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
大阪府	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区小松1-9-10 マルヤマビル1F	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
	KO-HATSU（コーハツ）	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337
	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
	ゲームプラザ21	大阪市生野区舎利寺2-16-12	☎06-6741-7500
	アミューズメントJAM新世界店	大阪市浪速区恵美須東2丁目4-2	☎06-4396-5270
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
	タロフォフォ	西宮市田中町5-21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
	リブロス元町	神戸市中央区元町高架通1-120	☎078-332-2464
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
	キャノンショット（フウキグループ）	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
NEW!	アミューズメントデプト	奈良市角振新屋町1-1	☎0742-26-7789
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店（フウキグループ）	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
	今出屋鉄拳塾	松江市美保関町七類1520	☎0852-72-2550
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺（フウキグループ）	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
	戦（いくさ）	高松市高松町字斉田2554-18	☎087-843-2788
愛媛県	GAME ショコラ	松山市柳井町1-13-12	☎090-4339-1593
福岡県	MAHODO（マホードー）	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	アカトンボ西新店（※2）	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店（※2）	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店（※2）	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
	天神ギーゴ	福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1F～3F	☎ 092-724-5971
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
	セガワールド大塔	佐世保市大塔町18-15	☎0956-34-6070
	ハイテク セガ 浜の町	長崎市浜町2-26	☎095-827-7173
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガ ワールド 中津（※3）	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4-3	☎0979-23-6179
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル 1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します（お求めの前にクーポンをご提示ください）。
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ハイスコア全国集計

2007年7月16日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the TOP Score!

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
むちむちポーク	むちむちピンク2周	234683190(2周目5面)	LAOS-長田仙人	えの木（高知）
	むちむちピンク1周END	219,399,010	イマサラT.O	個人申請NOVAステーション（愛知）
	むちむちブルー1周END	236,531,620	LIS	ゲームファクトリーマグマ 川越店（埼玉）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.B2		9,991,500	B2スコアラー えび店長	Game in えびせん（東京）
クイズ&バラエティ すくすく犬福2 ～もっとすくすく～		15,100	あえてやってみる XKT-さきお	個人申請セイタイトー高知（高知）
ポップンミュージック 15 ADVENTURE	アジアンガールズ	398,148	妥協ウサファン	モンキーハウス本館（福岡）
	スタイリッシュ	398,913		
	胸キュン	399,053		
	生き様	397,352		
	大人のためのインスト	394,234		
アルカナハート FULL！	フィオナ・メイフィールド	2,022,050	プチてんし おがきちか先生の漫画力は神！	SPOLA九品寺（熊本）
アルカナハート	大道寺きら	2,114,000	KOOL-ERO＠きら様の愛の下僕～	グッデイ21（東京）
虫姫さまふたり Ver1.5	オリジナル・レコ	538,378,364	GFA2-かがみISO	Game in えびせん（東京）
	オリジナル・パルム	510,591,449	あび	個人申請ゲームセンタークラウン（千葉）
	マニアック・パルム	913,009,231	宇宙公務員	Game in えびせん（東京）
	ウルトラ・パルム	3,435,256,885	fufufu	個人申請ゲームオスロー立川第2店（東京）
アフターバーナークライマックス		3,110,600	SUG☆今日はコロナで5ボコ…	個人申請タイトー AMC エックスボウル小田原（神奈川）
メタルスラッグ6	クラーク	100,703,570	Y.O氏に感謝！ WSM-NOB	個人申請パロ諏訪店（長野）
	ラルフ	28,684,020	きっくす	個人申請サーティーエイト（静岡）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A(ネロ・カオス)	ネロ・カオス	4,795,300	日帰りK●L	Game in えびせん（東京）
	メカヒスイ	4,056,000	一泊二日 ●きお	
	ワラキアの夜	4,383,000	B2は寸止めじゃないよ？ えび店長	
	遠野秋葉	5,282,000	ビーバーとラッコ	
	赤主秋葉	6,388,100	偽りの天才エビバ	
	猫アルク	4,787,500	白石 稔	
テトリス・ザ・グランドマスター3	CLASSIC-SHIRASE	4'23"08(Lv1300)	AYA	個人申請POWER STICK（神奈川）
	WORLD-EASY	1,383	BOS.U	グッデイ21（東京）
ザ・ランブルフィッシュ2	アラン	1,754,690	もっさん	えの木（高知）
	ガーネット	1,221,830		
	シェリル	1,251,000	KFI-FUJ	GAME'S MILK（京都）
	ゼン	1,255,170		
アンダーディフィート		7,303,150	vi80634/量	ゲームファクトリーマグマ 川越店（埼玉）
ケツイ 絆地獄たち	通常モード タイプA	442,651,540	SPS＠ストップなし1周2.7億突破記念	個人申請戦（香川）
婆裟羅2	武田信勝	12888340(2周目6面)	GFA2-かがみISO	Game in えびせん（東京）
戦国ブレード	ハガネ	2,332,500	J.G.K-ALL㊙	個人申請GAME IN COO（兵庫）
ストリートファイター EX2	ガルダ	3,974,000	宇宙公務員	Game in えびせん（東京）
ストリートファイター ZERO3	バイソン	6,684,500	G.M.C.T・H	モンキーハウス本館（福岡）
ギルティギア イグゼクス	紗夢	45,024,800	G.M.C.DUO	モンキーハウス本館（福岡）
バトルガレッガ	ミヤモト	18,003,510	X68♂	個人申請ミラクル静岡（静岡）
プリクラ大作戦	グレイ	51,311,700	LKR	Game in えびせん（東京）
ブレイジングスター	ウィンディナ	70,366,110	ありがとうございました。いたくら	個人申請アミューズランド ガディス（富山）
豪血寺一族2	アニー	8,670,100	ララ☆サタリン☆ミルミーデ	Game in えびせん（東京）
ラストリゾート	連付き	873,800	G.M.C.Z.	モンキーハウス本館（福岡）
龍虎の拳2	リー・パイロン	3,124,590	剣ちゃん	Game in えびせん（東京）

お詫びと訂正

アルカディアNo.88（9月号）において集計漏れがありました。以下のスコアが全国一位を更新しておりましたが、誌面に掲載されておりませんでした。スコア申請者様、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げるとともに、ここに訂正させて頂きます。

ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～	HARDER MODE	18,271,820	AFO	ワンダータワー京都店（京都）

講　評

●『むちむちポーク』はむちむちピンクが最終面の2周目5面に到達。次回集計で、はたして2周クリアは出るのでしょうか？

また、1周ENDはボス戦で残機をつぶしてボムを使用しボスの弾幕を得点アイテムに変えて稼ぎますが、1、3、4面ボスでそれぞれ残機つぶしをすることでボムを増やして稼いでいるようです。

●『虫姫さまふたり』のオリジナル・パルムはラスボス前4.19億点、『ラスボス前ビビリボム2発で数百万点落ち』とのこと。

また、ウルトラ・パルムは4面クリア時20億点で今回のスコアが自身初のウルトラALLクリアだったそうです。

●『メタルスラッグ6』のクラークは最終面ボス第2形態で、Zによる残機つぶし稼ぎを最後まで稼ぎきっていないのでまだ数百万点伸びるという衝撃のコメント付き。

●『ケツイ〜絆地獄たち〜』は1-5中ボス後のスカイフィッシュを現倍率アップ狙いのパターンに変更したことで400万点ほど点効率が上がったようです。

●『テトリス・ザ・グランドマスター3・テラー・インスティンクト』のCLASSIC-SHIRASEはLV1200までほぼすべてレバー下入れ、そこからLV1300まではテトリス（4ライン消し）狙いという驚愕のプレイ内容。しかもまだ伸びそうとのことなので期待しましょう。

●古いところでは『ブレイジングスター』が6面ボス前3930万点。ブレイク579、アイテム917でボーナスジュエルをすべて回収したというすさまじい内容。ここまでくるとプレイヤーのタイトルへの思い入れと情熱を感じます。

●『戦国ブレード』のハガネは2周目ランダム面に点効率の悪い空面が出現しているため若干点数を落としていますが、それをものともせずのスコア更新です。

HIGH SCORE CLOSE UP！

雷電4

オリジナル・ソロの2周クリアを4名が達成!!

全5面で終了するライトと5面×2周＋真ボスのオリジナルの二つのモードをそれぞれソロ、ダブルの4部門で集計を開始。ダブルプレイコマンドの公開は締め切り日の3日前にもかかわらず短い日数で仕上げているのは驚かされた。

スコア稼ぎは敵キャラを出現から倒すまでの時間に応じてその敵の点数に倍率がかかるフラッシュショットがキモ。前作では2倍だった最高倍率が5倍になったことで、よりスコアに差が付くようになっている。なお各面クリア時のボムボーナスは1個につき1万点なので、後半に行くほどボムを効果的に使って高倍率を取っていく方針になるのも前作同様だ。

また、ため撃ちの撃ち込み点が最高8000点ほど加算されるので差が付く要素となっている。

オリジナルの真ボスについては非常に弾幕が厳しく、締め切り時点ではボムの連続投下によるゴリ押しで倒していたようだ。なお、2周目クリア時に500万点のボーナスも加算される。

ちなみにオリジナル・ソロのトップスコアの備考は1周3120万点、真ボス到達時ノーミス、クリア時残×2、ボム×3となっていて、「1周目はできるだけ攻めて、2周目は安定を心がけました」とのコメントがあった。

今作も前作以上の盛り上がりが予想されるが、各部門のそれぞれの争いに注目していこう。

ハイスコア集計店一覧

ただゲームを遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ！

店舗名／住所	URL／営業時間	TEL
GAME 41	http://game41.web.infoseek.co.jp/	
札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	【営】11:00～27:00	☎011-751-9772
フリーウェイ八戸店		
八戸市長苗代4-1-20	【営】9:00～24:00	☎0178-20-5612
ハイテク セガ 盛岡	http://sega.jp/location/tenpo/home.html	
盛岡市大通2-6-11	【営】11:00～24:00（日・祝は10:00～24:00）	☎019-623-2562
ゲームセンタードリーム		
仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビル B1	【営】9:30～21:50	☎022-224-1046
デイトナⅢ		
川口市芝新町4-30 星野ビル B1	【営】11:00～24:00（土・日・祝は10:00～24:00）	☎048-269-8119
ゲームファクトリーマグマ 川越店	http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html	
川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	【営】10:00～24:00	☎049-222-8839
ゲームビンゴ	http://www008.upp.so-net.ne.jp/gamebingo/	
市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	【営】10:00～24:00	☎047-395-2065
西千葉スターダスト		
千葉市中央区春日2-25-4 ジャンボビル 2F	【営】10:00～24:00	☎043-244-9721
グッデイ21		
江東区北砂7-4-4	【営】13:00～24:00	☎03-5690-0821
大久保アルファステーション	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	
新宿区百人町2-17-2 アルファビル	【営】10:00～25:00	☎03-5330-8595
AMUSEMENT LAND Kentagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
新宿区百人町1-10-7	【営】10:00～25:00	☎03-5386-2460
AMUSEMENT LAND Kyontagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
新宿区百人町1-18-11	【営】10:00～25:00	☎03-5330-6226
プレイシティキャロット巣鴨店		
豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	【営】10:00～24:00	☎03-3943-6735
ゲームスタジオキューブ		
板橋区赤塚2-2-18	【営】10:00～24:00	☎03-3554-2261
Game in えびせん	http://www.ebi-cen.com/	
練馬区旭丘1-75-12　ヤジマビル 2F	【営】12:00～24:00	☎03-6909-4776
マットマウスパートⅡ	http://www.matmouse.jp/	
川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	【営】14:00～24:00（土・日・祝は12:00～24:00）	☎044-751-8570
イミグランデ 相模原店		
相模原市東淵野辺4-15-1	【営】10:00～24:00（土・日・祝は9:00～24:00）	☎042-753-8881
ゲームブルース		
大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F	【営】10:00～24:00	☎0584-82-6196
ゲームBOX.Q2	http://nmt.cside.com/q2/	
名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	【営】9:00～24:00	☎052-452-0920
GAME-COLLEGE	http://www.college1.co.jp/index.html	
愛知郡長久手町山越110	【営】11:00～24:00	☎0561-61-1439
天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	
西尾市高砂町41番地	【営】9:00～24:00	☎0563-56-7953
ハイテク セガ 豊田	http://www.sega-am.jp/	
豊田市深田町1-65-1	【営】10:00～24:00	☎0565-26-6777
GAME's WiLL	http://www.gameswill.co.jp/	
京都市左京区一乗寺高槻町20-1	【営】10:00～24:00	☎075-711-1435
GAME'S MILK	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	
宇治市大久保町北ノ山101-5	【営】8:30～24:00	☎0774-44-5770
チャレンジャー ABABA天神橋店		
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	【営】9:00～24:00	☎06-6357-6677
アミューズメントスタジアム豊中		
豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	【営】10:00～24:00	☎06-6857-5700
ピタゴラスMQ	http://pita-mq.com/	
和歌山市加納319-1	【営】10:00～24:00	☎073 472-3566
ゲームスポットハロウィン	http://www.harolapi.com/	
出雲市渡橋町985-3	【営】10:00～24:00	☎0853-23-0731
えの木		
高知市旭町3-104	【営】10:00～24.00	☎088-825-3293
モンキーハウス本館	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	
福岡市中央区六本松2-6-7	【営】10:00～24:00	☎092-731-0052
サブカルチュア		
筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	【営】9:00～24:00	☎092-922-9010
ゲームプラザ・ショールーム	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	
熊本市黒髪5-4-62	【営】10:00～24:00	☎096-343-9831
SPOLA九品寺		
熊本市九品寺5-10-15	【営】10:00～27:00	☎096-372-5700
プレイシティ中央町店		
鹿児島市中央町34-10	【営】8:00～24:00	☎099-252-8884
電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	
鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	【営】11:00～26:00（金、土、祝前日は27:00まで）	☎0994-41-4188

ハイスコア通信

●GAME 41（北海道）
札幌の一部シューターとデブ専の方達が注目しているハメちゃんことATSさんと店員Sとのダイエット対決ですが、この号が出るころには決着がついちゃっているかも知れません。by店員S（肉人）

●ゲームブルース（岐阜県）
カルピスサワーと白桃カクテルが好きな私。この間カルピスサワー（白桃味）なるものを発見しました。これとするめ足が最高です。あとたこキムチも。

●ゲームBOX.Q2（愛知県）
『ネットワーク対戦クイズAnswer×Answer』入荷。ビデオばっかりだったQ2も変わっていくのでしょうか。

●GAME'S MILK（京都府）
MRX殿、静岡よりご来店ありがとうございました。

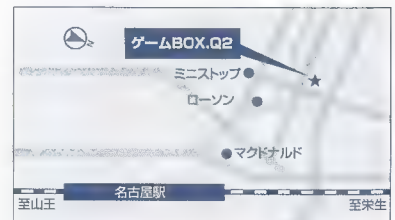
●ゲームスポットハロウィン（島根県）
『KOF MIA』入荷しました。

●えの木（高知県）
スコアと全く関係ないけど、実戦で「五光」と「ロイヤルストレートフラッシュ」見たことある人、おるん？
P.S、AAZが「カプエスプロ伸びる！」とか言うてますが、マジでご苦労様ですよ。

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
８月には『ドラム』、『ギター』の新作が入荷しています。また、パチスロも新台入荷していきます。さらに『機動戦士ガンダム SEED DESTINY』や『クルクルラボ』に関しましては全国一位プレイヤーもおられますので遊びに来てくださいね。

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

ゲームBOX.Q2

- 愛知県名古屋市中村区則武1-16-8第一Uコーポ1F
- TEL：052-452-0920
- 9:00～24:00
- URL：http://nmt.cside.com/q2/

いまどき珍しいビデオゲーム主体の50円ゲーセンです。たくさんの格闘、ガンダム系、シューティングなどがひしめきあっております。最近では『麻雀格闘倶楽部』や『Answer×Answer』も詰め込まれました。にぎやかなものです。ビデオ撮りや連射装置などもそろえてます。

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……◎店舗名 ◎連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）◎店長およびハイスコア担当者名 ◎サンプルとして店舗のスコアを10項目 ◎お店のPR文、以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。
あて先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

HI-SCORE

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ARCADIAMAGAZINE.com

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

PC　http://www.arcadiamagazine.com/

i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"

【クリタイム】で集計します。

使用キャラは問いません。

■工場出荷設定[DIFFCULTY:3、ROUNDS:3、ROUND TIME:60:00、POWER GAUGE:NORMAL、DEFENCE LEVEL:5]

サイレントヒル・アーケード

【スコア】で集計します。

■工場出荷設定[DIFFICULTY LEVEL：4（MEDIUM)、LIFE：100]

シューティングラブ。2007

エクスジールを機体別に【UNIT-1】、【UNIT-2】、【UNIT-3】、【UNIT-4】の4部門と、シューティング技能検定の【戦車Bスコアアタック】の計5部門で集計します。

■工場出荷設定[DIFFICULTY：normal、PLAYER STOCK：3]

ダイナマイト刑事EX ～アジアンダイナマイト～

永久パターン発覚のため集計を打ち切ります。

君もチャレンジ　ハイスコア

■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

②右下の個人申請用紙を141%に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。

～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～

個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。

スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。

※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

次回集計
（アルカディア12月号掲載）は
2007年9月17日（月・祝）
までに出されたスコアで、
9月19日（水）当日消印まで有効です。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体ものの改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。例えば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

個人申請記入用紙

ゲーム名　　集計部門（キャラ・コースなど）

スコア（タイム）

面数　　難易度

備考

達成日　　年　　月　　日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター　名前

電話

住所　都道府県　市郡区

スコアネーム（最大20文字）

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　印

このほかに個人申請がある場合　申請枚数（　　）枚

※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係の無いご意見、ご感想に関しましても返信できない場合があります。ご了承ください。

※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して

問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

猿渡編集長の

第三十七回「神よ何てお礼を言えばいいのか分らない」

房総ゲーセン狂騒曲

ドラマティックな展開が多数あり、例年にない盛り上がりを見せた闘劇も無事に終了。今年はライブ配信といった新しい試みなども実施した、闘劇の総括をぶっちゃけトーク。

ぶっちゃけ先生「もうじき闘劇08じゃなぁ、ぶっちゃけ」
さわたり「いや、まだまだですって。闘劇'07 FINALが終わったばかりじゃないですか」
ぶっちゃけ先生「今年の闘劇は、たいそう盛りあがったようじゃが、インターネットライブは全然繋がらなかったぞ。ぶっちゃけ」
さわたり「インターネットライブをやってたって、よくご存知ですね。つか、当日に公式ホームページを観て気付く、という体裁だったため、最初はインターネットでのライブ中継をしているってだれもしらなかったんですよね」
ぶっちゃけ先生「けど、あっという間に規定人数をぶっちぎって、アクセスできない人が続出だったわけじゃな。ぶっちゃけ」
さわたり「ま、そうですね。もし本当に観たければ会場に来れば良い、という言い訳もありましたから、限りなく多くの人に閲覧してもらう環境を作ろうということでは考えていませんでしたしね」
ぶっちゃけ先生「まぁ、今回はあくまで実験ってことじゃが、来年はどうするんじゃ？　ぶっちゃけ有料化とか？」
さわたり「なんも考えてませんね。今回は実験ってことで無料閲覧としましたが、有料化にはさまざまなハードルがあるので、かなり難しいでしょうね。例えば、ゲームメーカーが有料だと映像配信を許諾してくれない、とか。もうそうなると途端にアウト」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ来年は、有料にせよ無料にせよ、ライブ配信は難しいと？」
さわたり「まぁ、ぶっちゃけ」

●

まず闘劇'07 FINALの会場に足を運んで頂いた皆さま、ありがとうございます。今年は例年以上に盛り上がり、大成功だったと思います。というわけで、今回の闘劇'07 FINALの裏舞台と総括を。

今年もディファ有明を使うことになったのは、ライブ配信という新しい試みを考えていたから。新しい会場で、使い勝手の分からない導線や進行になってしまう中で、更に新しいことにチャレンジするより、使い慣れた会場のほうが安心感があった。大会自体は今まで通り問題なく行なえるからこそ、新しいチャレンジができた、というところだろう。

そして、そのライブ配信。告知ゼロという試みだったのは、実験として告知への依存という不確定要素を排除したかったから。それでもしっかりと反響があった。ただ冒頭でも触れたように、ライブ配信は技術と経費の問題だけではない。映像配信許諾は非常に難しいものだ。今回は無料だったから可能だったが、これが有料だったら1～2タイトルは不可能だったかもしれない。あるいは無料で配信できるような他の収益構造を生み出すか、など課題は大きい。

だからこそ来年は完全に未定といえるが、今年の盛り上がりを来年にも持続させたいと思っている。

次号予告

今年の夏はゲームも暑い！

JAMMAショーリポート！ 新作タイトルを紹介!!

熱い闘劇は終わったが、アーケード業界はまだまだ熱い！　9月に実施されるJAMMAショーを最速リポート！　ショーでお披露目された注目の新作情報をドーンとお届け。まだ見ぬ新作タイトルはあるのか!?　心して待て！

戦国BASARA®X（クロス）（カプコン）

機動戦士ガンダム0083 カードビルダー　─両雄激突─（バンプレスト）

デススマイルズ（ケイブ）

バーチャファイター5 Ver.C（セガ）

三国志大戦2 若き獅子の鼓動（セガ）

ほか、掲載タイトル多数！

次号2007年11月号は 2007年 9月29日（土）発売予定
予価690円（税込）

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

- ■アフロ文字ネタ投稿 afro@arcadiamagazine.com
- ■アフロイラスト投稿 afro_cg@arcadiamagazine.com
- ■猛者通信 ドス龍 mosa@arcadiamagazine.com
- ■新・愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!! dohjin@arcadiamagazine.com
- ■ハイスコア全国集計 hi_score@arcadiamagazine.com
- ■ビート・レイジング（ROOTS26）投稿 beatraizing@arcadiamagazine.com
- ■アルカナSIGNALS!　各コーナー arcanaheart@arcadiamagazine.com
- ■その他店舗に関する募集あて先 location@arcadiamagazine.com
- ■そのほかのコーナーへの投稿 post@arcadiamagazine.com
- ■WWW管理者あて webmaster@arcadiamagazine.com
- ■アルカディアに関する問い合わせ先 arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
11月号（2007年9月30日発売予定号）への投稿は締め切りました。
12月号（2007年10月30日発売予定号）への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

12月号／9月14日（金）必着
1月号／10月16日（火）必着

今すぐ買える!!

アルカディア エクストラ

バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売された刊行物の中から、すぐに購入可能なものをチョイス！ なお、ココに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

ARCADIA EXTRA 闘劇魂MAX 鉄拳5 DARK RESURRECTION 軍総杯SPECIAL

価格：1,344円(税込)
雑誌コード：61955-05

2007年1月14日に埼玉 POPY で開催された第五回【軍総杯】5on5を、ムックとDVDにあますところなく収録。引退を表明した平八使いの雄・メンストリュウと、デビルジン使いのカリスマ・qudansが国の威信をかけた戦いのドキュメンタリーなど見どころも満載。ムックには大会のリポートを掲載し、映像と文章で立体的に大会の内容を追体験できる仕様だ。

DVD再生不具合のお詫び
第五回軍総杯トーナメントメニュー内の準決勝、「さよなら Qudans VS. JAPANESE FINALWEAPON」におきまして、メニュー上のボタンと再生される映像が入れ替わっておりました。お客様、ならびに関係者の皆様に多大な迷惑をおかけしましたことを、謹んでお詫び申し上げます。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.46 三国志大戦2 若き獅子の鼓動 遊戯指南書 完勝之心得

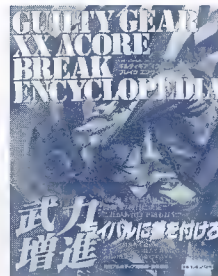
定価：1,500円(税込)
雑誌コード：61955-28

Ver.2.11に対応したムックが登場。計略の詳細データや注目デッキ紹介などの攻略情報をはじめ、群雄伝攻略、武将セリフ集、さらには人気イラストレーターの先生方による、魅力溢れる描き起こしイラストも収録など充実の内容。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.42 ARCANA HEART HEARTMATIC COLLECTION

定価：1,500円(税込)
雑誌コード：61954-88

キャラごとの対戦攻略や連続技、数値データ、システム解析などを掲載。書き下ろしイラスト付きショートストーリーや、ゲーム中では語られないプライベートな部分などもバッチリ収録!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.41 GUILTY GEAR XX CORE BREAK ENCYCLOPEDIA

定価：1,500円(税込)
雑誌コード：61954-82

各技の解説や数値データ、対戦攻略に至るまで、かつてない濃密なデータ量でお届け！ 本作で追加された技の設定原画集や新たな人物相関図なども掲載。すべてが詰まった、ファンには見逃せない内容だ!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.40 機動戦士ガンダム 戦場の絆 VICTORY MANUAL

定価：1,500円(税込)
雑誌コード：61954-80

丁重なシステム解説に始まり、全モビルスーツの詳細な性能を紹介。さらに、8人vs.8人の対戦を踏まえたチーム戦術をレクチャー。これから出撃する新兵から、歴戦の勇士にも役に立つ情報が満載!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.39 三国志大戦2 若き獅子の鼓動 遊戯指南書 奮迅之心得

定価：1,200円(税込)
雑誌コード：61954-81

新バージョンで追加された武将カードを中心に、全排出カードを画像付きで解説！ 追加された計略、新しくなった計略の解説はもちろん、変更されたシステムの紹介や、群雄伝の新シナリオの攻略も完全フォロー。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.38 旋光の輪舞 SP&Rev.X 設定資料 ピュア・テンパランス

定価：1,659円(税込)
雑誌コード：61954-79

AC版とXbox 360版の設定資料を収録したファン必須の一冊。キャラクターデザインの曽我部氏とゲスト陣による描き下ろしイラストを多数収録。エンディング集やセリフ集など各種データも掲載。

アルカディア本誌 バックナンバーリスト

タイトル	雑誌コード	税込価格	在庫
No.88(2007年9月号)	11547-09	690円	○
No.87(2007年8月号)	11547-08	650円	○
No.86(2007年7月号)	11547-07	650円	○
No.85(2007年6月号)	11547-06	650円	○
No.84(2007年5月号)	11547-05	680円	○
No.83(2007年4月号)	11547-04	680円	×
No.82(2007年3月号)	11547-03	650円	○
No.81(2007年2月号)	11547-02	690円	○
No.80(2007年1月号)	11547-01	650円	○
No.79(2006年12月号)	11547-12	650円	○
No.78(2006年11月号)	11547-11	650円	○
No.77(2006年10月号)	11547-10	690円	○

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(gttp://enterbrain.co.jp/)からエンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊社Webサイト(http://arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.comまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア　メールアドレス：cs@eb-store.com
カスタマーサポート(お電話によるお問い合わせ)　電話番号：0570-060-555

編集後記

●初めての夏開催かつお盆に近いこともあり、若干不安のあった闘劇'07FINALですが、無事に大盛況まま閉幕しました。『KOF'98』では中国からの最強の使者「小孩」の優勝や、『ストⅢ3rd』では【LAST BOSS】などの強豪が壇上に上がらずに負けてしまう波乱、また【おにがにー】のような本命が圧倒的な力を見せ付けて優勝など数多くのドラマが今回も生まれました。さらに、試験的ですがインターネットでのライブ配信もあり、闘劇の新しい形が見えてきたと思います。参加できなかった人は、次回からぜひ足を運んでみてください。スピーディーな攻防と多彩なキャラと連続技で、夏が終わってもアツく絶賛稼働中の『KOF MIA』。こちらのムックも近日中に発売される予定なので、興味のある方は手に取っていただけるとありがたい!(&ぅ)

●もうちょい夏を謳歌したかったが、お盆のど真ん中に闘劇があるとそうもできず、無事に終了して気が抜けたのか夏カゼをひく始末。今回もうまくできた点、至らなかった点など数多くあるが、課題は山積みです。(猿渡)

●ライブ配信やモバイルでの結果速報など、いろいろな要素が盛り込まれた闘劇'07FINALも盛況のうちに終了。しかし、今号を見れば分かるように休む間も無くさまざまな新作タイトルが! モバイルでもフォローしていきたいですねぇ。(花澤)

●★★編集者急募★★ 我こそはという方は、www.arcadiamagazine.comをご覧の上、ご応募ください。学歴経験一切不問! とりあえずご応募を。アーケードゲーム業界をいっしょに盛り上げていきましょう。(杉田)

●今月は闘劇に「三国志大戦」の全国大会と、極まったプレイを数多く見られ、とても満足です。『三国志』の大会の影響で徒弓デッキを使ってみたのですが、歩きながら弓が撃てるなんてずるい! 基本がおろそかになりそうです。(及川)

●今年の闘劇は初の夏開催! 猛暑の中、会場へ足を運んでくれた選手・観客の皆さんお疲れさま! 来場できなかったけど実験的に配信されたライブ中継は観た! などなど、感想・ご意見を読者投稿コーナーまでお願いします!(霜田)

●丸々三日間、ヒートアップしっぱなしの闘劇、その余波か体調を崩してしまいました。ソレはさておき、ケータイ小説がジャンルとして確立している今、我がアルカディアモバイルでもいろいろ画策中。請うご期待。(崎枝)

●序盤は強豪の四十九日祭りでイヤな雰囲気、しかし最後は某VF神の活躍で名勝負っぽい印象に……で、終わった後の感想としては盛り上がった気がするので、人間の記憶っていい加減なモンだなぁと。(itakyo@旅館ふなむし)

●『戦国BASARA®X』のロケテストは、並んでいる人の80%以上が女性! 必殺技などを決めるたびに、黄色い歓声が上がるというちょっと不思議な空間でした。9月のJAMMAショーでも同じ光景が見られるかも?(上田)

●闘劇の取材でにわかに対戦熱が再燃してきたものの、さて、どのゲームで対戦したものか。ここはやはり「MIA」!? シャオロン、テリー、アッシュならボチボチ闘える……といいなぁ。ムックも出ますのでヨロシク!(河野)。

●今年の夏は暑かった! そして闘劇は熱かった! 今まで観戦する側だった闘劇ですが、今回はお仕事として参加。激動の三日間を終え、最後は共に仕事をしてきたスタッフさんとガッチリ握手でメ! 杉山さんありがとう!(佐藤)

●地元のゲーセンだけなのか分からないけど、『湾岸ミッドナイト』の客付きがいいように感じる。先日僕の分身がだれかに負けたらしく、リベンジが発生。復讐しようとしたら返り討ちに会いましたとさ、しょんぼり。(野口)

●イベントの運営に関わるのは初めてだったので苦労しましたが、来てくださった皆さま、大会を盛り上げてくださったプレイヤー方のおかげで素晴らしいイベントになったと思います。皆さま、ありがとうございました。(金子)

●闘劇'05～軍総杯とドラマチックな展開があって「これ以上の大会は無いのでは!?」といわれていた『鉄拳5 DR』ですが、日韓混合チームの活躍などで、予想の斜め上を行く結末に。事実は小説より奇なりという感じです。(上野)

●山形暑かったです。闘劇熱かったです。今年の夏の思い出は以上です。帰ってきたら仕事が山積みです。もう大変です。ただ、今はすべてを終えて深い眠りに浸りたい。それだけです。山形の地酒美味しかったです。(高瀬)

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555
(土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 青柳 昌行
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二(株式会社THINKSNEO)
■副編集長 杉田 哲朗
■デスク 霜田 和人
■編集スタッフ 伊丹 恭/河野 淳一/野口 晶/安藤 慶祐/上野 真嗣/花澤 貴宏/及川 司/崎枝 雄悟/上田 裕生/佐藤 健/金子 拓真/高瀬 康次
■編集協力(五十音順) 穐山 秀明/赤男/age/飛鳥/アストロ/ANON.T/伊勢猫/MVP/おおさか/OYZ/カイゼルちくわ/がーくん/KYO/極限堂/閃屋/黒鉄タカスエ/京城/げっつ☆先生/ケンちゃん/小山 祥之/C・LAN(トリスター)/ジャイアン/庄司卓/白/スカ/ずるずる ㊙/タケヤマ/たてしゅ/田渕健康(トリスター)/ちび太/ぬのまる/パチ/罰帝/はと/ハメコ。/fan114/腐乱人形/マッハ晶/マンモス丸谷/矢永/ゆきのせ/ラオウ/ロケット
■デザイン 久保田 シンヤ/野中 郁子 安井 朋美/大渕 重敬(株式会社THINKSNEO)/後藤 美保子
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■制作協力 藤原 城嗣
■フォトグラフ(五十音順) 草野 直也/小森 大輔/曽根田 元/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛/雪岡 直樹/和田 貴光(Studio T)
■イラスト(五十音順) 天野シロ/今井 神/オイコ/閃屋/斉藤コーキ
■業務部 青木 孝道/割石 芳司
■営業部 後藤 剛/堂前 秀隆/中村 宣忠/廣原 洋祐
■広告部 水本 九州男/原川 朗広/八田 竜馬 樋口 尚子/梅山 達夫
■企画宣伝 松永 智史/北根 紀子/兎束 龍憲
■編集総務 須藤 史紀/髙木 由美子/山内 ユリコ

お詫びと訂正

アルカディア9月号(No.88) P142-143「DanceDanceRevolution SuperNOVA2」の記事内に間違った表記がありました。以下が修正点になります。

●P142ロゴ下のリード
誤:DanceDanceRevolution SuperNova
正:DanceDanceRevolution SuperNOVA2

●P142「新要素をピックアップして紹介」という小見出し内
誤:GREATよりもさらに上の判定であるマーヴェラス判定
正:PERFECTよりもさらに上の判定であるマーヴェラス判定
誤:マイグルーヴメーター
正:マイグルーヴレーダー

●P142「ワークアウト機能でDDRブートキャンプ!?」内1プレイ目の曲名
誤:新曲のGIRIGIRI門前雀羅
正:新曲のGIRIGILI門前雀羅

●P143「volcano」紹介文
「本作の新たなボス曲「volcano」として」とありますが、正しくはボス曲ではありません。

●P143「Trust—DanceDanceRevolution MIX—」紹介文
曲名誤:Trust
曲名正:Trust—DanceDanceRevolution MIX—
アーティスト名誤:—DanceDanceRevolution MIX— Tatsh feet ヨーコ
アーティスト名正:Tatsh feat. ヨーコ

関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 10月号 [No.089] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.089
第8巻 第10号 通巻第89号 平成19年10月1日発行(毎月1回1日発行) 雑誌11547-10
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/ e-mail post@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は78ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア10月号[No.89]アンケート対応番号

1 戦国BASARA® X(クロス)
2 鉄拳6
3 まもるクンは呪われてしまった!
4 deathsmiles
5 シューティング ラブ 2007
6 beatmania ⅡDX 15 DJ TROOPERS
7 KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"
8 三国志大戦2 若き獅子の鼓動
9 アクエリアンエイジ オルタナティブ
10 バーチャファイター5 VERSION C
11 ベースボールヒーローズ3
12 闘劇'07決勝大会リポート
13 アルカディアモバイル
14 アーケードニュースアナライズ
15 アルカディアデータベース
16 日本縦断ゲームセンターマップ
17 読者プレゼント
18 機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー
19 アルカナハート FULL!
20 ダイナマイト刑事EX ～アジアンダイナマイト～
21 湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3
22 ポカ☆スカ ゴースト!
23 キン肉マン マッスルグランプリ2
24 雷電Ⅳ
25 鉄拳5 DARK RESURRECTION
26 バトルギア4 Tuned
27 Quest of D Ver.3.02a 王国の守護者
28 ギルティギア イグゼクス アクセントコア
29 MELTY BLOOD Act Cadenza Version B2
30 ワールドクラブ チャンピオン フットボール インターコンチネンタルクラブス 2006-2007
31 ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション
32 BattleFantasia
33 頭文字D ARCADE STAGE 4
34 ビート・レイジング
35 pop'n music15 ADVENTURE
36 GuitarFreaksV4 Rock×Rock
37 DrumManiaV4 Rock×Rock
38 DanceDanceRevolution SuperNOVA2
39 サイレントヒル・アーケード
40 ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer
41 セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション
42 プライズワンダーランド
43 ムック告知
44 アルカディアフロンティアーズ
45 新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ
46 設定資料集
47 猛者通信DOS龍
48 アーケードゲームライブラリー
49 VGMラボ
50 パチャっ子インフィニティ5
51 ゲームセンターイベントリスト
52 アルカディアクーポン
53 ハイスコア全国集計
54 次号予告&編集長コラム
55 ムック告知
56 編集後記・奥付

Q9.学校・職業・その他

1	小学生	7	高校3年生	13	会社員
2	中学1年生	8	短大生	14	自営業
3	中学2年生	9	専門学校生	15	主婦
4	中学3年生	10	予備校生	16	フリーター
5	高校1年生	11	大学生	17	無職
6	高校2年生	12	大学院生		

[お願い]

本書掲載内容の、Wiki、掲示板、Blogを含むオンライン媒体全般、P2P、Web等のファイル共有サービス全般、オフライン媒体等への転載はしないでください。
頭書に反する例を発見しました場合は、正常化へ向けて、当社法務部より管理者様管理会社様に速やかにご連絡致しますので、あらかじめご了承ください。

アルカディア No.089

アンケートはがき

P.192にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今、個人的に興味を持っているものがありましたら教えてください。

A4. 〔　〕

Q5. 好きな漫画家、もしくはイラストレーターの名前を教えてください。

A5. 〔　〕

Q6. 今年の闘劇には参加されましたか？

A6. □予選に参加した　□本選に参加した　□会場で本選を観戦した　□ネット配信で観戦した　□参加しなかった

Q7. 次回の闘劇では、どのタイトルで参加したいですか? 開催希望タイトルを教えてください。

A7. 〔　〕

Q8. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A8. 〔　〕ページ　〔　〕さんの投稿

自由欄〔　〕都道府県　P.N〔　〕

※当アンケートはがきの質問＆自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました！

日本玩具流行新聞 Japan toy trend news

日本玩具流行新聞

株式会社タカラトミー
〒124-8511
東京都葛飾区立石7-9-10
TEL 03-5650-1031

号外

2006年度 世界チャンピオン 三原槙仁選手

今回の超強力カード何点かを読者にだけ特別にご紹介しよう!!

《モグの狂信者》
歴代最強の1マナ生物。序盤の激化は確定事項!!

《樹上の村》
生と死を運ぶ植物獣。常に警戒を怠るな!

《ゴブリンの太守スクイー》
何度死んでも生き返る。振り返れば、奴がそこに。

《トロールの苦行者》
邪魔を一切受け付けず確実にダメージを刻む!

《包囲攻撃の司令官》
その部下に弱兵無し。天下無敵の名司令官!

《全能なる者アルカニス》
存在自体が百点満点。この者に不可能なし!

《真髄の針》
寸分の狂いなく、適確に急所に突き刺さる銘品。

《時間停止》
嫌な未来を予知したら時間自体をねじ曲げろ!

禁断の封印を解かれ伝説のカードが復活!!

度を超した強さを持つカードは、それ故に葬られることがある。健全な環境を破壊し、ゲームのバランスを崩壊させてしまうからだ。だが「第10版」では、敢えてその封印がぶち破られた。多少の危険があろうとも、それこそがユーザーの利益になるはずだから だ！その英断により「第10版」の内容は飛躍的に向上し、我等は再び伝説のカードと再会を果たしたのだ!!

「第10版」は記念すべきメモリアル この奇跡の時を見逃すな!!

マジックの基本となる最も象徴的なカードが集まったベスト版的存在、それが基本セットで、中身は数年毎に組み替えられる。この「第10版」は、記念すべき10回目の基本セットで、それを祝うべく強力カードが勢揃い！古いファンなら一目見ただけで感涙間違いなし。しかも、黒枠なのでプレミア性も極めて高い。内容が豪華だから、これからマジックを始めるファンにも「第10版」は最高のセットだ。学習用としては難しいカードもあるけれど、その強さは保証済み。最初の壁さえ乗り越えてルールを覚えてしまえば、手元には強力カードがしっかりきっちり揃っちゃうわけで。デビューするなら今しかないでしょ!!

《沈黙のオーラ》
敵の戦略を封じ込む脅威のアイテム。

《墓生まれの詩神》
魂を消費し力に変えるゾンビ世界の救世主!

マジックするならMPS！マジックバーも見逃すな！

MPSとはマジック・プレミアショップの略称で、いつでもマジックが買え、ルールを教えてくれ、遊ぶ仲間をみつけられる、マジックを遊ぶのに最適なお店のこと。これからマジックを始める人も、久々にマジック魂がうずいた人も、MPSで楽しいマジックライフを！
また、九月八日までの期間限定でオープンするマジックバーは必見。
詳しい情報は、タカラトミー公式サイトをチェック!!

MPSに関する詳しい情報は、下記にあるタカラトミー公式サイトに掲載されている。すかさずチェックを!!

マジック：ザ・ギャザリング
基本セット
第10版
日本語版カード総数 383枚

第10版 ブースターパック5種

（カード15枚入り）
価格：各441円（税込）

第10版 テーマデッキ5種

（カード40枚入り）
価格：各1,102円（税込）

好評発売中

このページ掲載内容については http://mtg.takaratomy.co.jp

Goccoサイトでも白熱中!! http:gocco.jp/

〈PR〉

ARCADIA 089
発行人／浜村 弘一 編集人／青柳 昌行 発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)
enterbrain
●特別定価690円(本体657円)

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-10

4910115471076
00657